FEBRUAR | JAHRGANG ▸ 12 | AUSGABE ▸ 1/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 32 00140

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

SUPPORT ZONE

10 Seiten Tipps, Tricks und Cheats!
Incl. Ready 2 Rumble-Special Moves

Mit Pokémon ins neue Jahrtausend
NINTENDO 2000

GAME OF THE MONTH
TUROK®
LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES™

POKÉMON STADIUM
Millennium Magic!

WARIO LAND 3
The Bad Boy's back!

RAINBOW SIX
Kampf dem Terror!

DOPPEL-POSTER
Donkey Kong 64
und South Park

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.

Nintendo®

NINTENDO 64

Feel Everything

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. **www.nintendo.de**

editorial

auf ein neues!!

Willkommen in neuen Jahrtausend! Es wird das Jahrtausend werden, in dem die Menschheit die nächste Stufe ihrer Existenz erreichen wird. Man wird den Weltraum weiter erforschen, riesige Forschungsstationen bauen, die um die Erde kreisen und in denen Menschen und Tiere leben; man wird neue Planeten entdecken, menschliche Siedlungen auf Mond und Mars gründen und vielleicht sogar neue Lebensformen entdecken. Computer werden durch immer intelligentere Prozessoren und immer kleinere Chips den Menschen die Arbeit erleichtern und das Leben auf diesem Planeten verändern. Viel Freizeit wird uns erwarten und völlig neue Formen der Unterhaltung. Durch künstliche Realitäten werden wir Reisen in ferne Welten unternehmen und Abenteuer erleben, die niemals zuvor möglich gewesen wären.

Ihr findet, das alles klingt ein bißchen nach Star Trek, Star Wars, The Matrix, Total Recall und Terminator? Stimmt! Aber wir sind auf dem besten Weg, diese Visionen Wirklichkeit werden zu lassen.

Schon die nächsten Konsolen-Generationen „Project Dolphin" und „Game Boy Advanced" werden uns der beschriebenen Zukunft ein bißchen näher bringen. Aber wie gesagt... noch ist das ganze Zukunft und wir beschäftigen uns auch in dieser Ausgabe wieder mit der Gegenwart, die uns auch schon eine ganze Menge futuristisches Entertainment bringt.

Lasst euch überraschen und lest mehr über unsere aktuellen Software-Highlights auf den folgenden Seiten. Viel Spaß!

Claude M. Moyse

inhalt

GAME OF THE MONTH

19 Turok – Legenden des verlorenen Landes NINTENDO 64

AREA 64

NINTENDO 64

29 Pokémon Stadium

28 Ridge Racer 64

29 Xena – Die Kriegerprinzessin

30 Tom Clancy's Rainbow Six

31 Paperboy 3D · Ready 2 Rumble Boxing

32 South Park: Chef's Luv Shack · South Park Rally

33 Gauntlet Legends · Toy Story 2
Armorines: Project S.W.A.R.M.

39 Disney's Magical Tetris Challenge · EPGA Golf
Das große Krabbeln · V8 – Die 2. Herausforderung

35 Army Men – Sarges Heroes · Roadsters
Bass Hunter · Monster Truck Madness

RUBRIKEN

03 Editorial

10 Pokémon Center

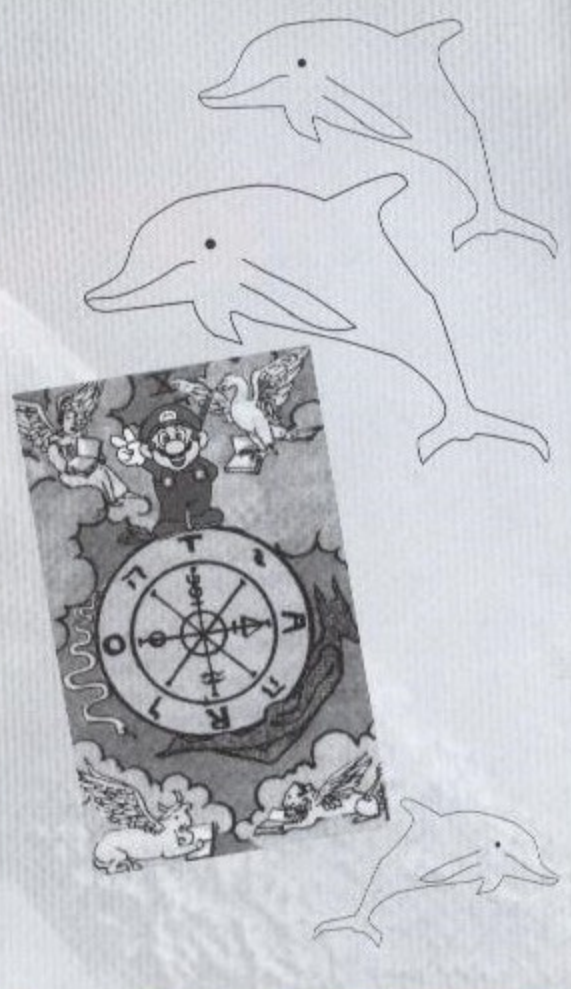
22 System Charts

36 Player's Lounge

37 Impressum

78 News Flash

83 Final Stage



SPECIALS

06 Nintendo 2000
Wir wagen einen Blick in die Zukunft!

40 Im Studio mit Pikachu
Hintergrundinfos zum Soundtrack der Pokémon TV-Serie

45 Comic Fun
Das Ende der Welt

64 Fotostory
Die glorreichen Sechs

66 Pokémon
Malwettbewerb – Die Gewinner

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

inhalt

PORTABLE POWER

52 Wario Land 3

56 Die Schöne & das Biest

GAME BOY COLOR

58 Game & Watch Gallery 3

60 Bomberman Quest
Turok – Legenden des Verlorenen Landes

61 Armorines: Project S.W.A.R.M.
Rayman

62 Ready 2 Rumble Boxing
Konami Winter Games
The Muppets
Pac-Man & Pac-Panic

63 Army Men
Marble Madness
Rampage 2 – Universal Tour
Star Wars – Yoda Stories

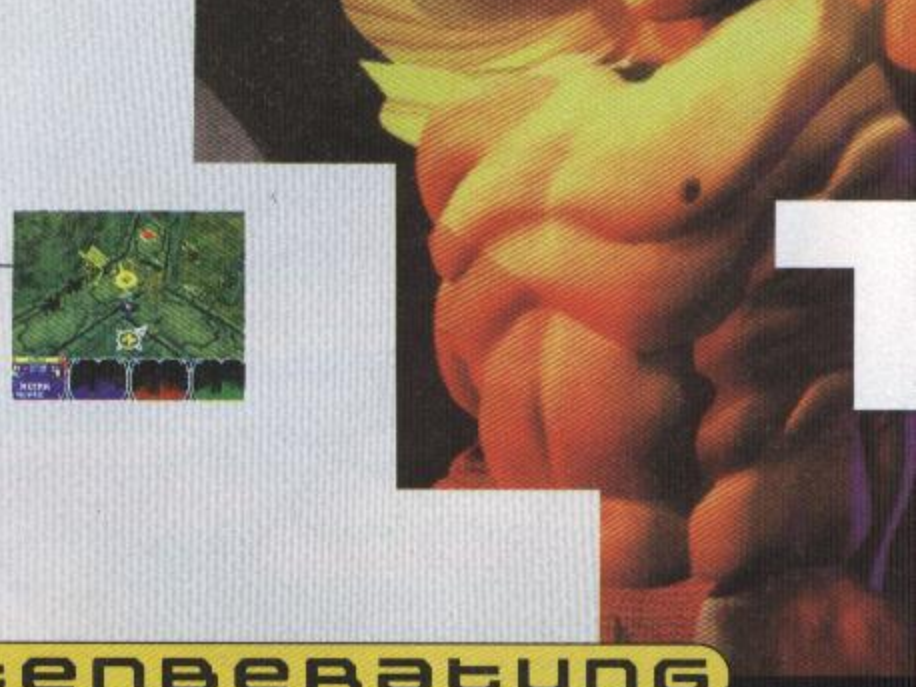
SUPPORT ZONE

68 Tricks & Cheats

70 Hotline

72 Ready 2 Rumble Boxing

76 Gauntlet Legends



SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40

Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 30 58 06

Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

special special

NINTENDO 64

QUO VADIS, NINTENDO

Seid gegrüßt, edle Videokrieger! Tretet näher und werft mit mir einen Blick in die kristallene Kugel der ewigen Weisheit. Seht, was euch die Zukunft bringen wird. Lasset euch gesagt sein: Während andere noch reglos sind vor Furcht, weil sie mit dem Ende des letzten Jahrtausends (einmal mehr) den Weltuntergang herannahen sahen, öffnet ihr eure Augen, um fantastische neue Welten zu erblicken, die es zu erforschen gilt. Zagt nicht, und seid bereit, euren Horizont zu erweitern...

[miau]

FUNKELNDE HIMMELSBILDER

Konzentriert euch! Blickt mit mir in einen Himmel voller Sterne. Zwischen den Armen der Milchstraße leuchten 64 Himmelskörper ganz besonders hell und strahlend. Zusammen bilden sie das Sternbild des Nintendo64. Was steht für diese Konsole in der Zukunft geschrieben? Oh, ich sehe große Dinge auf euch zukommen!

Was war das? Ein Komet mit leuchtendem Schweif zieht seine Bahn über das Firmament. Kennt ihr ihn? Er trägt den Namen Game Boy Color, und er schillert in den buntesten Farben. Welche Geheimnisse wird er wohl im neuen Jahrtausend in unser Universum tragen?

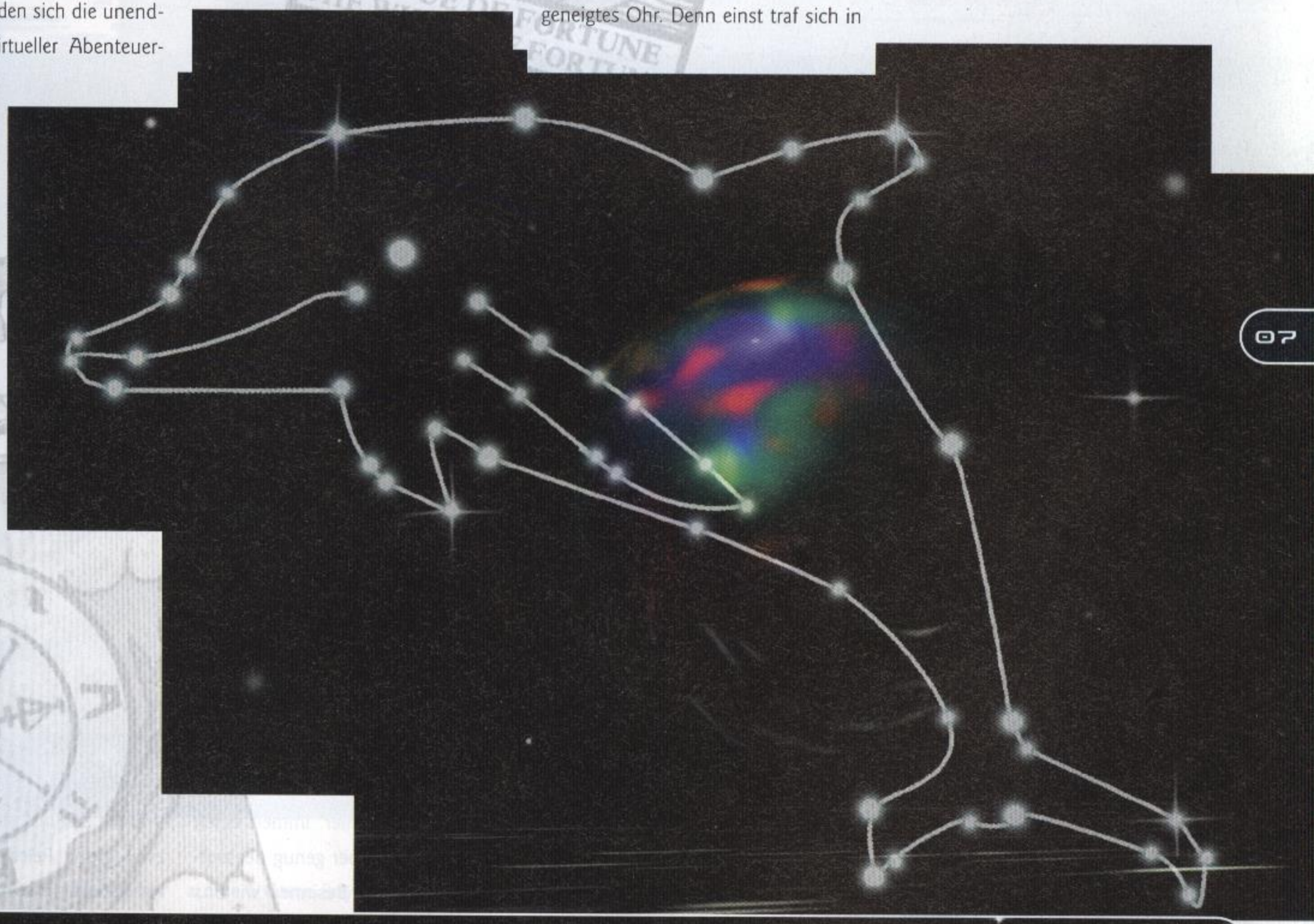
Doch das größte Geheimnis von allen liegt verborgen hinter kosmischen Leuchtfeuern, schwarzen Löchern und roten Zwergen. Aber unaufhaltsam bahnt es sich seinen Weg, um uns neue Abenteuer zu bescheren. Eine gesamte Galaxie wächst heran! Mit jedem Tag nimmt sie an Größe zu und wird deutlicher erkennbar. Seht ihr auch, was sich da vor meinem Auge auftut? Diese neue Galaxie hat die Form eines Delfins, das Symbol für Lebendigkeit und Weisheit.

Lasset uns diese Phänomene genauer erkunden!

DER GESANG DER DELFINE

IN SAECULUM NOVUM?

Die Wirbel der Zeit entwirren sich, das Bild wird klarer. Die neue Galaxie schlummert im Inneren einer neuen Konsole. Sie ist bekannt unter dem Namen „Project Dolphin". Ein kraftvoller 128 Bit-Prozessor wird in der Lage sein, Unmengen von Daten von DVD zu lesen und zu verarbeiten. Auf euren Bildschirmen werden sich die unendlichen Weiten virtueller Abenteuergründe erstrecken, neue Helden werden erschaffen und unglaubliche Herausforderungen stehen euch bevor! In nie zuvor gesehener Farbenpracht entstehen hektische Städte, geheimnisvolle Wälder, sturmumtoste Berge, mystische Unterwasserreiche und vieles mehr. Unterlegt werden diese sowohl optisch als auch spielerisch beeindruckenden Fantasie-Welten von glasklaren Soundeffekten, einer eindringlichen Geräuschkulisse und fantastischer Musikbegleitung. Behaltet dies in eurem Sinn: Wann immer ihr den wunderschönen Gesängen der Delfine lauschen werdet, dann dringt ein Stückchen Deutschland an euer geneigtes Ohr. Denn einst traf sich in Köln eine Gruppe von jungen Leuten, um fortan ihr Leben in den Dienst der Videospiele zu stellen. Sie nannten sich Factor 5 und erlangten Ruhm und Ehre. Mittlerweile sind diese Pioniere deutscher Videospielkunst in Amerika ansässig und verleihen dem Delfin seine Tausende Stimmen. Das Soundsystem wird nämlich von Factor 5 entwickelt und liefert euch Sphärenklänge jenseits eurer Vorstellungskraft.

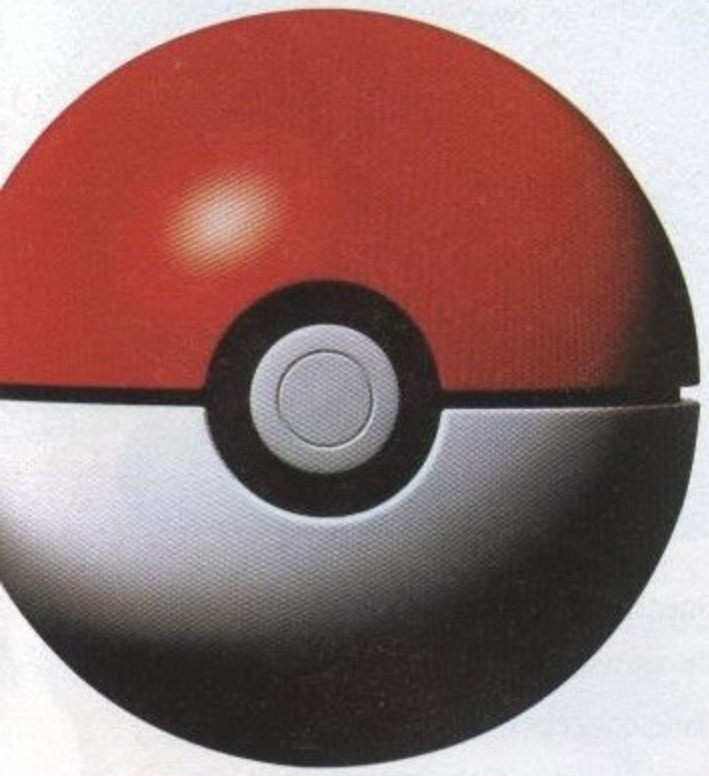


KONSTELLATION DES FORTSCHRITTS

Im Schweif des großen Kometen versteckt sich etwas völlig Neues! Was kann es sein? Es ist eine Handheld-Konsole, den bekannten Game Boy-Systemen nicht unähnlich. Aber doch wieder völlig anders. Lasst es mich erklären! Es handelt sich um den sagenumwobenen Game Boy Advanced. Er bringt euch Spaß und Unterhaltung auf all euren Wegen. Mit geballter 32 Bit-Power lässt der kleine Kraftprotz die Welt um euch verblassen, so dass ihr noch tiefer in die aufregenden Spielewelten eintauchen könnt. Viel mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht erkennen. Aber vielleicht bietet der Game Boy Advanced die Möglichkeit, sämtliche Spiele, die für das Super Nintendo Entertainment System erschienen sind, in neuem Glanz erstrahlen zu lassen? Stellt euch nur vor: Unterwegs mit Mario, dem berühmtesten Klempner der Welt! Oder ihr durchstreift mit Samus Aran die verwinkelten Höhlensysteme des Planeten Zebes, während ihr im Bus sitzt. Welche Geheimnisse hält die Zukunft noch für euch bereit? Besucht mich bald wieder! Vielleicht kann ich euch schon bald genaueres über dieses kosmische Highlight berichten.

SCHNAPP DIR NOCH MEHR!

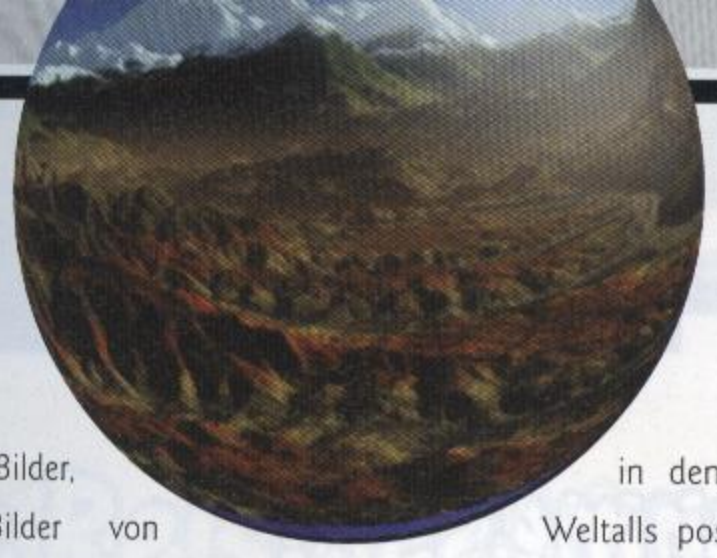
Es ist noch gar nicht so lange her, da sind 150 Pokémon bei uns gelandet. Blickt nun tiefer in die kristallene Kugel der ewigen Weisheit. Unter den vielen großen Dingen, die da auf euch zukommen, befindet sich auch ein Schwarm funkelnder Sternschnuppen. Ihr kennt sie! Ihre Namen sind Pikachu, Bisasam, Glumanda und all die anderen bekannten Charaktere aus dem Game Boy-Superhit. Keine Frage: Die Pokémon werden euch auch im neuen Jahrtausend begleiten!



POKéBALL LOS!

Die Zeit verrinnt wie die feinen Sandkörner in den Stundengläsern einer orientalischen Sanduhr. Doch fließt sie auch wie ein Fluss und spült ständig neue Schätze an die virtuellen Ufer. Lasst ab von der Hektik des Tages, vergesst all die oberflächlichen Herausforderungen, die das Leben, das wir führen, in der Zeit, in der wir leben, so mit sich bringt. Widmet euch hin und wieder den faszinierenden Aufgaben, die da in kleinen grauen Modulen schlummern, und genießt die Vorteile der virtuellen Welten. Denn im Gegensatz zum wirklichen Leben habt ihr hier immer einen neuen Versuch. Aber genug der zeitlosen Weisheiten! Besinnen wir uns auf unser eigentliches Ziel, nämlich die Ergründung der verschleierten Zukunft.

Kann es denn sein, dass ihr schon bald die Pokémon, welche ihr in mühevoller Arbeit gefangen und trainiert habt, in eine brodelnde Arena auf das Nintendo64 schickt, wo sie für euch um Ruhm und Ehre kämpfen? Ihr fragt nun, wie das funktionieren soll. Ich sehe ein Raumschiff vor mir, das von fernen Welten zu uns gereist kommt, um zwei große Reiche miteinander zu verbinden. Mit seiner Hilfe wird eine Verbindung zwischen Game Boy- und Nintendo64-Spielen hergestellt. Aber die Vision ist noch zu dunkel, als dass ich euch bereits jetzt sagen könnte, was genau auf uns alle zukommt.



Ich sehe Bilder, viele Bilder von geheimnisvollen Kreaturen auf dem Nintendo64. Es sind wiederum die Pokémon in ihren natürlichen Lebensräumen. Inmitten feuriger Höhlen, still fließender Ströme, sonnenüberfluteter Strände und sogar in den Weiten des Weltalls posieren sie, als würde man sie fotografieren. Moment! **Ihr** seid diejenigen, die diese Bilder machen! Was bezweckt ihr wohl damit? Wer weiß, in welchen großartigen Spielen die Pokémon im neuen Jahrtausend wohl noch in Erscheinung treten werden? Ob sie wohl Ausflüge in andere Genres unternehmen werden? Vielleicht schicken sie sich ja sogar an, auf dem Game Boy in einem Flipperspiel wieder aufzutreten, und wenn, kann man sie dort vielleicht auch fangen? Oder ist das alles vielleicht doch zu weit hergeholt? Nur, wenn sich die Zukunft zur Gegenwart transformiert, wird die Wahrheit ans Licht kommen!

MYSTERIEN, MYSTERIEN!

Noch viel mehr gäbe es zu berichten, doch leider ist das Fenster in die Zukunft nur für kurze Zeit geöffnet. Lasst mich rasch berichten, was sich mir noch offenbart, bevor der Blick in eine nicht mehr ganz so ferne Zeit verschwimmt!

Ich sehe einen Jungen, sein Name ist Link. Viel hat er bereits erlebt, doch seine Abenteuer gehen weiter. Zweimal wird der grünbemützte Heroe auf dem Game Boy Color ausziehen, um die Welt von Hyrule zu erkunden, bevor er euch in **The Legend of Zelda – Mask of Mujala** auf dem Nintendo64 das erste Weihnachtsfest des neuen Jahrtausends verschönern wird.

Aus dem Sternbild des großen Bären ereilt uns die Nachricht, dass Banjo, der dicke Honigbär, wieder von der Abenteuerlust gepackt wurde. Seine süße Schwester Tootie wird ihm diesmal hilfreich zur Seite stehen.

Das waren nur zwei kurze Eindrücke, die ich noch rasch aus den sich ständig verändernden Zeitebenen gewinnen konnte. Doch das Fenster hat sich jetzt geschlossen. Leider reichen meine Kräfte nicht mehr aus, um auf der Stelle die Läden nochmals aufzustoßen. Aber habt Vertrauen, denn die Zukunft ist höchst rosig für euch, die ihr immer wieder in neue Bereiche vordringt, finstere Bösewichte besiegt, verwunschene Königreiche und verzauberte Welten befreit und gegen ganze Heerscharen von Ungeheuern antretet. Vergesst nie, dass die Macht in euren Händen liegt. Der Weg liegt vor euch. Er ist lang und verschlungen, und das Ziel ist weit entfernt. Aber sagt selbst: Ist nicht auch der Weg das Ziel?

Pokémon Center

Pokémon auf der Spielwarenmesse!

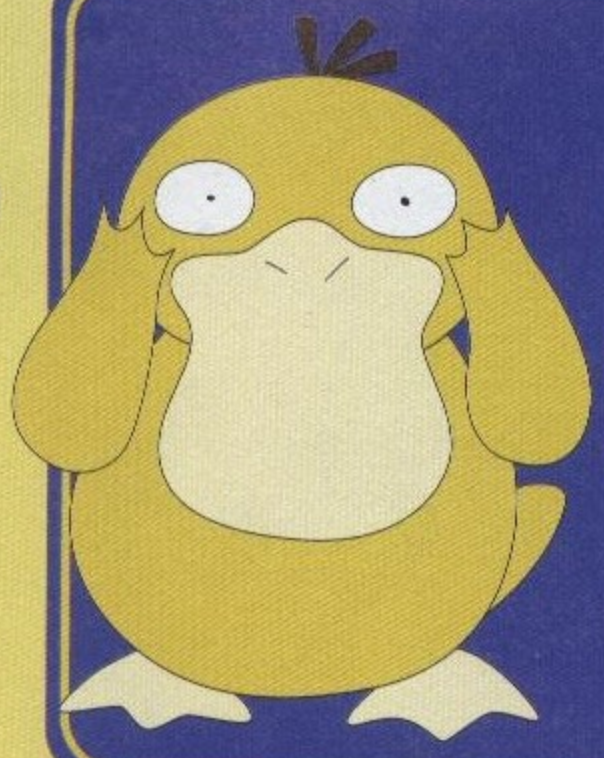
Zum 51. Mal öffnet die Nürnberger Spielwarenmesse in diesem Jahr ihre Pforten, um wieder Hunderten von Ausstellern die Möglichkeit zu geben, ihre Produktpaletten zu präsentieren. Und wie in jedem Jahr werden auch diesmal wieder Tausende von Fachbesuchern erwartet, die auf dieser europaweit größten Messe alle Neuheiten kennen lernen möchten.

Auch Nintendo wird mit einem der größten Stände vertreten sein, und natürlich werden hier die für dieses Jahr geplanten Pokémon-Neuheiten zu sehen sein, u. a. Pokémon Stadium und die „Pikachu"-Version des Game Boy-Spiels, Pokémon – Gelbe Edition!

Auch die Redakteure des Club Nintendo-Magazins werden vor Ort sein, und so erfahrt auch ihr alles Wichtige von der 51. Nürnberger Spielwarenmesse – exklusiv im Magazin und Online auf **www.nintendo.de**!

Spielwarenmesse
International Toy Fair
Nürnberg
03.02. – 08.02.2000

POKéMON DES MONATS



NAME: Enton
NUMMER: #54
TYP: Wasser
ALTER: unbekannt
ORT: u.a. Safari-Zone, Seeschauminseln, Geheimdungeon
HOBBIES: Wassertreten, Verwirrung stiften

LIEBLINGSLIED: Alle meine Entchen
FÄHIGKEITEN: Kratzer, Rutenschlag (ab Level 28), Aussetzer (ab Level 31), Konfusion (ab Level 36), Kratzfurie (ab Level 43), Hydropumpe (ab Level 52)

Auf dem Weg zum Meistertrainer ...

Fangen – Sammeln – Trainieren – Tauschen: Wer diese Worte hört, der weiß sofort, dass es um Pokémon geht! Nicht einmal ein halbes Jahr ist es nun her, dass die Pokémon das Licht der europäischen Spielewelt erblickten – und mittlerweile sind die Rote und Blaue Edition die erfolgreichsten und beliebtesten Spiele, die es je für den Game Boy gab! Millionen begeisterter Pokémon-Trainer befinden sich auf der Suche nach den 150 Pokémon, um ihren Pokédex zu vervollständigen und die Top Vier zu besiegen! Doch es ist ein langer Weg bis dahin – bei dem euch die Profis von Nintendo unterstützen: Mit dem offiziellen Pokémon-Spieleberater haltet ihr ein umfangreiches Kartenwerk in den Händen, mit dem euch keines der gesuchten Pokémon entgehen wird. Detaillierte Karten zu allen Städten und Labyrinthen, alle wichtigen Informationen zu Attacken und Fähigkeiten, Hintergrundinfos und jede Menge hilfreiche Tipps und Tricks – mit dem offiziellen Pokémon-Spieleberater schnappt ihr sie euch garantiert alle!

Pokémon im Internet: www.pokemon.de

centre Pokémon

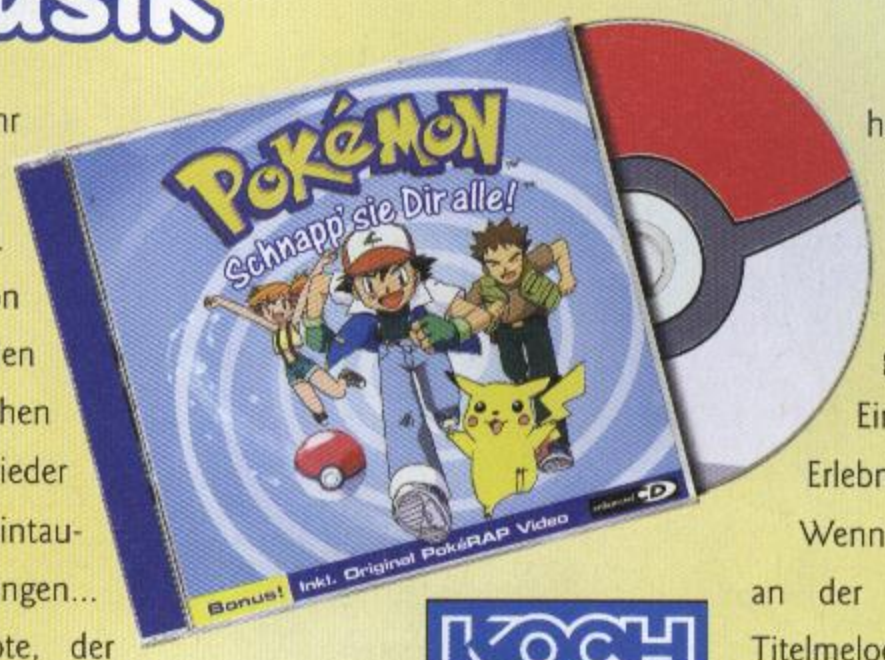
Die Reise geht weiter!

Ash, Misty, Pikachu, Rocko und viele, viele Pokémon habt ihr im September 1999 kennen gelernt, und ihr seid mit Sicherheit bereits gute Freunde geworden. In der spannenden TV-Serie auf RTL 2 konntet ihr die Abenteurer auf Schritt und Tritt begleiten und zusammen mit ihnen die große, weite Pokémon-Welt erforschen.

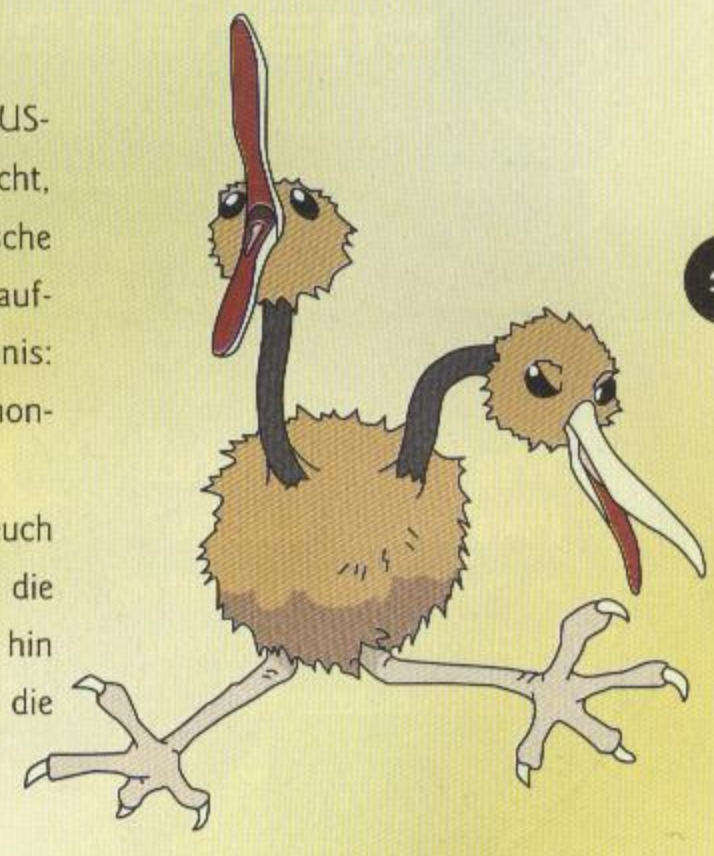
Nun geht die große Reise weiter und die TV-Serie in die zweite Runde: Seit 25. Januar könnt ihr wie gewohnt täglich um 14:40 Uhr (und am folgenden Morgen um 7:30 Uhr) die neuesten Erlebnisse von Ash und seinen Freunden auf RTL 2 verfolgen! Seid dabei, wenn es heißt: „Ich will der Allerbeste sein..."

Pokémusik

Ihr könnt Pokémon spielen, ihr könnt Pokémon sammeln, ihr könnt Pokémon lesen... und jetzt könnt ihr Pokémon auch hören! Mit der offiziellen Soundtrack-CD zur erfolgreichen TV-Serie könnt ihr immer wieder in die Welt der Pokémon eintauchen, könnt die Lieder mitsingen... Der Musikprofi Andi Knote, der bereits die Musik zu Sailor Moon für das deutsche Fernsehen bearbeitet hat, hat die Musik des US-Originals neu abgemischt, die Texte ins Deutsche übertragen und neu aufgenommen. Das Ergebnis: Ein musikalisches Pokémon-Erlebnis!



Wenn also jemand neben euch an der Straßenbahnhaltestelle die Titelmelodie der Serie vor sich hin summt, dann wisst ihr: Der hat die CD schon!



Hindurch kriechen, bitte!

Habt ihr sie schon alle? Wenn nicht, dann liegt das vielleicht daran, dass ihr nicht alle 150 Pokémon in einer Edition des Spiels finden könnt: Ihr müsst auch tauschen! Was ihr dazu benötigt, ist nicht nur jeweils ein Pokémon-Spiel der Roten und Blauen Edition und zwei Game Boys, sondern vor allem auch das Universal Game Link-Kabel im aktuellen Pokémon-Package! Nur, wenn die fehlenden Pokémon durch die engen Fasern dieses Kabels in euer Spiel hineinkriechen, fangt ihr sie wirklich alle!

Pokémon im Internet: www.pokemon.de

Pokémon Center

Euer Weg in die 3D-Arena

Ihr wollt eure eigenen Pokémon, die ihr in der Roten und Blauen Edition gesammelt und gehörig aufgepowert habt, endlich in 3D kämpfen sehen? Ihr wollt sehen, wie Pikachus Blitze in knalligem Gelb über den Bildschirm zucken? Dann müsst ihr Pokémon Stadium spielen! Es ist ein Kampfsportspiel der besonderen Art – alle Kämpfe laufen nach dem Prinzip der Pokémon-Duelle ab, und ihr könnt hier einmal mehr gegen alle acht Trainer und die Top Vier der Pokémon-Liga antreten. Der Clou des Spiels ist nämlich: Ihr könnt eure eigenen Pokémon in das Nintendo64-Spiel transferieren und euer Pokémon-Spiel auf dem Fernsehschirm spielen. All dies wird möglich durch das Nintendo64 Transfer Pak, eine bahnbrechende, neue Hardware, die euch erlaubt, eure Pokémon in voller dreidimensionaler Schönheit anzuschauen und kämpfen zu lassen!

GEWINNT EIN NINTENDO64 TRANSFER PAK!

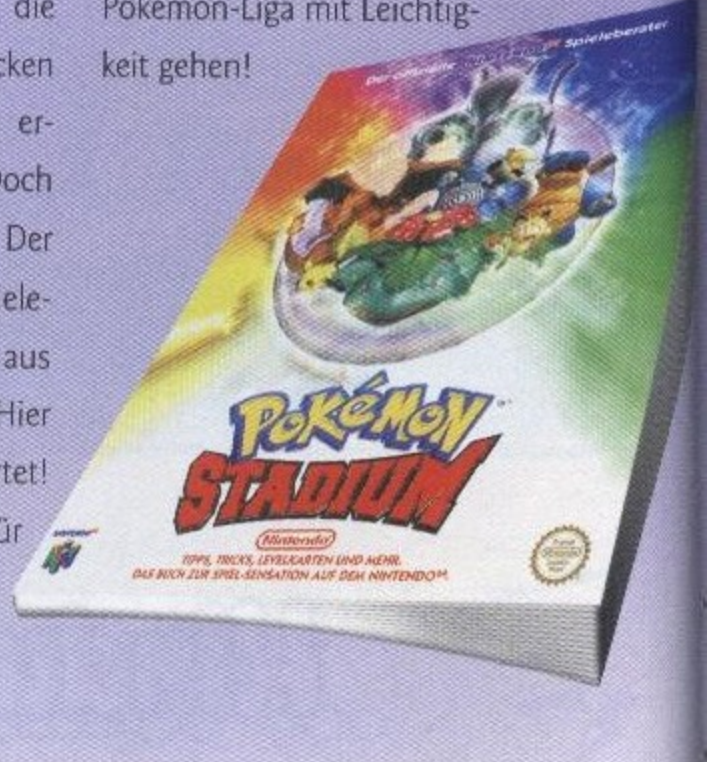
Hier ist eure Chance, eines von zehn Nintendo64 Transfer Paks zu gewinnen! Beantwortet einfach unsere Frage richtig, schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt sie an die bekannte Nintendo-Adresse eures Landes. Einsendeschluss ist der 28. Februar 2000; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wie entwickelt sich Pikachu zu Raichu?

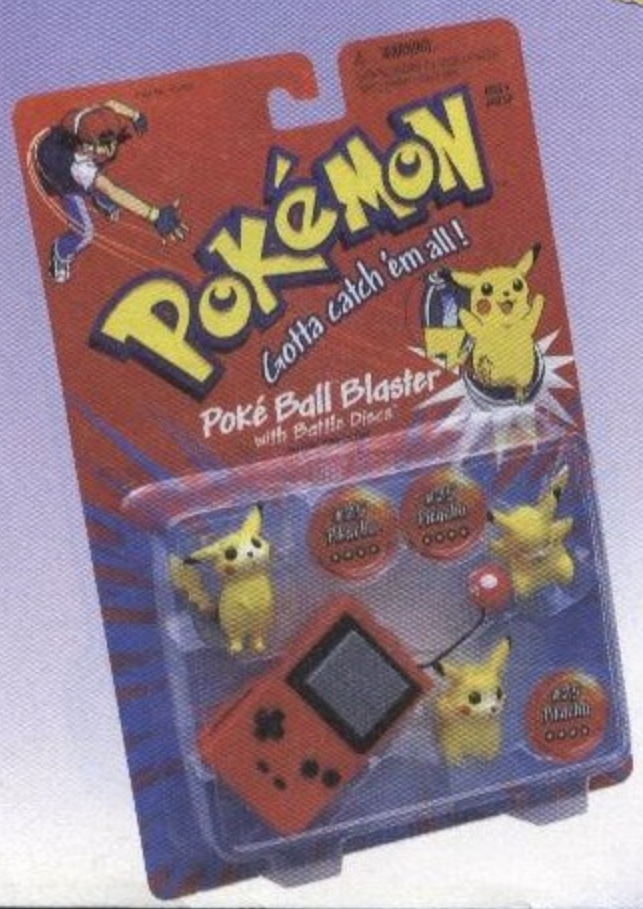
a) Durch Erfahrungspunkte
b) Durch den Donnerstein
c) Durch Elektrizität

Strategie & Taktik...

... sind das A & O, um die unzähligen Duelle in der Pokémon-Welt zu überstehen. Die Fragen sind vielschichtig und komplex, die ihr euch während der Duelle mit gegnerischen Trainern stellt: Welchen Elementtyp setze ich in der gegenwärtigen Situation ein? Mit welcher Attacke erziele ich die höchste Effektivität? Welche Attacken habe ich vom Kontrahenten zu erwarten? Fragen, Fragen, Fragen... Doch hier ist die ultimative Antwort: Der offizielle **Pokémon Stadium**-Spieleberater von den Pokémon-Profis aus der Club Nintendo-Redaktion! Hier bleibt keine Frage unbeantwortet! Neben ausführlichen Strategien für die Duelle erhaltet ihr alle wichtigen Informationen zu Herausforderern und Schauplätzen, zu Turnieren und Spielmodi – und wir verraten euch (fast) alle Geheimnisse! Mit diesem hilfreichen Handbuch, das in keiner Trainer-Ausrüstung fehlen sollte, werdet ihr den Weg an die Spitze der Pokémon-Liga mit Leichtigkeit gehen!

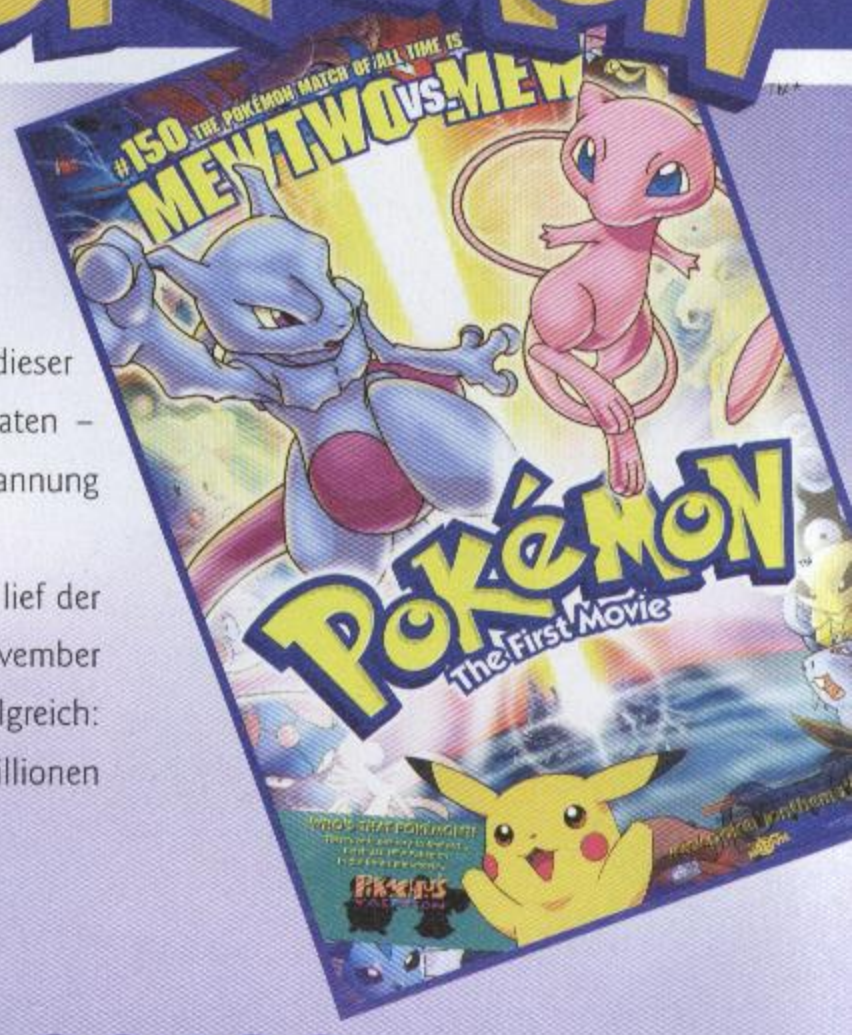


Spielzeug mit Poké-Power



Ihr sucht noch verzweifelt nach einem Mitbringsel für die nächste Geburtstagsfeier oder wollt die putzigen Pokémon stets selbst um euch haben? Dann hilft euch Hasbro: Ihr könnt Pikachu (oder eines der anderen Pokémon) auf Euren Bleistift aufstecken... ihr könnt alle 150 Pokémon in Form kleiner Plastikfigürchen sammeln... es gibt Beanie-Babys von etlichen Pokémon... ihr könnt eurem kleinen Bruder ein Pokéball Blaster-Set schenken... weiterhin gibt es Power-Flummis, Action-Figuren und, und, und... Die Pokémon sind überall!

Mewtu schlägt zurück!



Jetzt könnt ihr Ash, Pikachu, Misty und Rocko endlich auch im Breitwandformat bei ihren Abenteuern begleiten: In „Pokémon – Der Film" erlebt ihr zusammen mit ihnen eines der spannendsten Abenteuer, die ihr je gesehen habt! Folgt Ash und seinen Freunden auf eine einsame Insel, auf der sie in einen Kampf verwickelt werden, der sie und ihre Pokémon bis an den Rand ihrer Kraft und Ausdauer bringt. Im ultimativen Showdown werden sie schließlich mit Mewtu konfrontiert – jenem flüchtigen Pokémon, das Wissenschaftler aus fossiler DNA geklont hatten und das bei einem folgenschweren Labor-Unfall ausbrechen und entkommen konnte. Mehr wollen wir an dieser Stelle freilich noch nicht verraten – wir wollen euch ja nicht die Spannung nehmen!

In den Vereinigten Staaten lief der Film übrigens bereits im November 1999 an und war enorm erfolgreich: Er hat bisher mehr als 70 Millionen US-Dollar eingespielt!

2 Mädchen & 150 Pokémon: M2M

M2M, das sind die beiden süßen Mädels Marit & Marion: Zwei Norwegerinnen im Pokémon-Land! Mit ihrem Song „Don't say you love me", dem Titelsong aus dem ersten abendfüllenden Pokémon-Spielfilm „Pokémon – Der Film", kletterten sie innerhalb kürzester Zeit in den US-Charts nach oben! Marion Raven (15) und Marit Larsen (16) stammen aus dem Land der Mitternachtssonne und kennen sich bereits seit rund zehn Jahren. Zusammen haben sie schon eine Reihe enorm erfolgreicher CDs für Kids in ihrem Heimatland veröffentlicht. Mittlerweile sind Marit und Marion bei Atlantic unter Vertrag und werden von Thomas Erdtman, der bereits der Band Babelfish zum Charterfolg verhalf, gemanagt. Das erste Album „Shades of Purple" der beiden Norwegerinnen wird von Max Martin (Britney Spears, Backstreet Boys) produziert und soll im Sommer 2000 auf den Markt kommen.

WETTBEWERB

Wer ist Meistertrainer?

Millionen begeisterte Pokémon-Trainer durchstreifen mittlerweile die fantastische Welt der Pokémon, um sich mit ihren individuellen Teams den vielfältigen Herausforderungen zu stellen. Denn sie sind auf ihrem Weg zu den Top Vier, den besten Trainern der Pokémon-Liga! Da wir in der Club Nintendo-Redaktion von Natur aus neugierig sind, wollen wir von euch wissen, mit welchem Team ihr loszieht, um die acht Arenaleiter herauszufordern! Macht ein Foto von euch und listet euer erfolgreichstes Pokémon-Team auf (inklusive aller Attacken, mit denen ihr die Teammitglieder ausgestattet habt). Schickt alles an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Landes – und mit etwas Glück seht ihr euer Bild im Pokémon-Center einer der nächsten Ausgaben!

game of the month

Der Jäger der vergessenen Welt kehrt zurück! Nach zwei Referenz-Shootern folgt nun der dritte apokalyptische Rundumschlag des Endzeit-Adventures, der den Schwerpunkt der Action auf den bereits im zweiten Teil der Serie enthaltenen, enorm beliebten Vier-Spieler-Duell-Modus verlagert! [mm]

DOOM®

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES™

game of the month

LASST CHAOS REGIEREN...

Willkommen im Verlorenen Land, der aus dem Chaos geborenen Zuflucht der vergessenen Kreaturen dieser Welt. Seit Anbeginn der Zeit herrschen hier die Turok, die Hüter des Gleichgewichts zwischen Gut und Böse. Ein mystisches Relikt, das Light Burden, dient den Turok als Quelle der Kraft, um ihrer Bestimmung gerecht zu werden. Doch seit jeher zieht dieses Artefakt auch Kreaturen an, die die Saat des Bösen in sich tragen und das Light Burden für ihre teuflischen Pläne nutzen wollen. Seit evac 7.13 (Zeitrechnung des Verlorenen Landes) wüten nun schon die Rage Wars: Auseinandersetzungen, in denen verschiedene Spezies, Mutationen und kriegerische Völker um die Herrschaft über das Verlorene Land streiten. Begebt euch in die düsteren Gefilde der Turok und rettet die Welt vor dem Chaos!

...UND SCHLACHTEN TOBEN!

Das neueste Turok-Abenteuer verfügt über mehrere Spielmodi. Beginnt ihr das Spiel, könnt ihr zunächst zwischen drei Charakteren wählen. Nachdem ihr eurer Figur einen Namen gegeben habt, dürft ihr euch in die Rage Wars-Arena wagen. Hier erwarten euch mehrere Missionen, die – je nachdem, welchen Charakter ihr gewählt habt – unterschiedlich sind. In den einzelnen Missionen findet ihr Talismane, die eure bisherigen Fähigkeiten erweitern. Habt ihr mit einem Charakter die gesamte Mission beendet, erhaltet ihr als Belohnung eine neue Spielfigur. Mit dieser könnt ihr dann eine weitere Mission durchspielen. Neben diesem 1 Player Mode könnt ihr auch zu zweit, zu dritt oder zu viert durch das Areal pirschen.

TUROK © RAGE WARS™ AND ACCLAIM® © ACCLAIM ENTERTAINMENT.
TUROK: ® & © 1999, GBPC, INC.

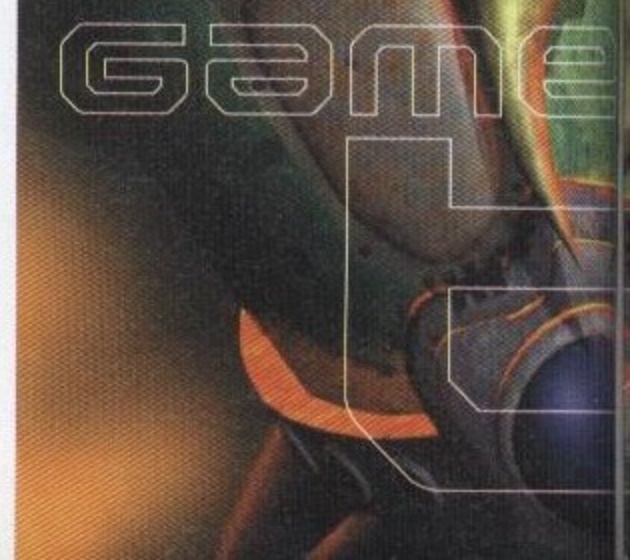
Game of

MULTIPLAYER MAYHEM!

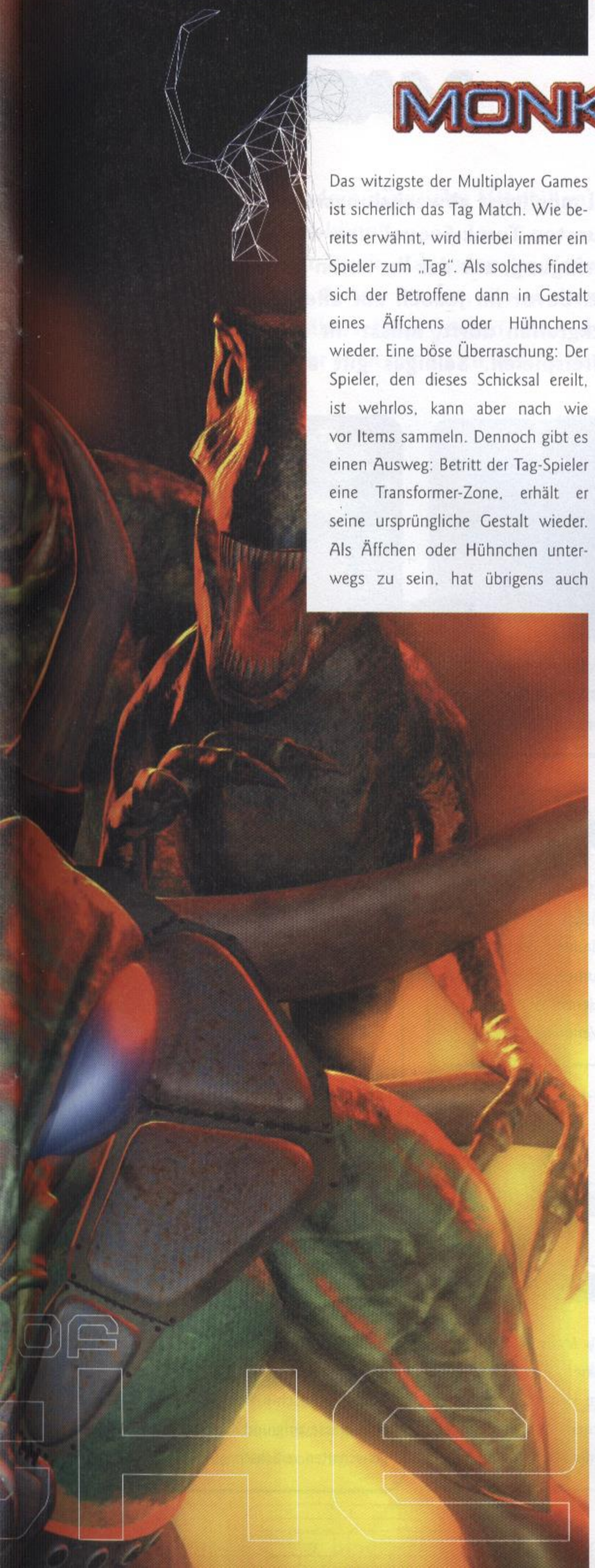
Wollt ihr euch mit mehreren Spielern duellieren, könnt ihr auf die bereits freigespielten Charaktere zurückgreifen und diese mit jeweils fünf Waffen eurer Wahl ausrüsten. Wählt ihr den 2 Player Mode, so gilt es auch hier, bestimmte Missionsziele zu erfüllen. Dies beinhaltet Missionen, die ihr jeweils auf eigene Faust ausführt, aber auch Aufgaben, bei denen Teamwork gefragt ist. Im Multiplayer Mode gibt es keine Missionen, dafür aber verschiedene Spielvarianten und Optionen, die vor Spielbeginn festgelegt werden können. Zudem könnt ihr aus 36 verschiedenen Schauplätzen auswählen, an welchem Ort die Schlacht wüten soll.

INTO BATTLE!

Bevor die Multiplayer-Schlacht beginnt, solltet ihr im Menü noch einige Einstellungen vornehmen, die langanhaltenden Spielspass versprechen: Hier dürft ihr entscheiden, welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um zu gewinnen. Das Zeitlimit bestimmt dabei die Dauer des Duells, und das Fraglimit legt die Anzahl der zu besiegenden Gegner fest. Wollt ihr auf Flaggenjagd gehen, könnt ihr mittels des Flaggenlimits entscheiden, wie viele Flaggen ein Spieler benötigt, um das Duell für sich zu entscheiden. Ein weitere „lustige" Möglichkeit bietet der Tag-Modus: Aktiviert ihr diesen, so wird jeweils ein Spieler zum Äffchen, das es zu jagen gilt. Mit dem Taglimit bestimmt ihr, wie viele Äffchen ein Spieler benötigt, um als Sieger aus dem Duell hervorzugehen.



the month



MONKEY BUSINESS!

Das witzigste der Multiplayer Games ist sicherlich das Tag Match. Wie bereits erwähnt, wird hierbei immer ein Spieler zum „Tag". Als solches findet sich der Betroffene dann in Gestalt eines Äffchens oder Hühnchens wieder. Eine böse Überraschung: Der Spieler, den dieses Schicksal ereilt, ist wehrlos, kann aber nach wie vor Items sammeln. Dennoch gibt es einen Ausweg: Betritt der Tag-Spieler eine Transformer-Zone, erhält er seine ursprüngliche Gestalt wieder. Als Äffchen oder Hühnchen unterwegs zu sein, hat übrigens auch seine Vorteile. In dieser Gestalt könnt ihr nämlich Orte erreichen, die ihr als regulärer Spieler nie sehen würdet. Zudem habt ihr die Möglichkeit, die Vergeltungsbox zu aktivieren, die euch zurückverwandelt und im Gegenzug alle anderen Spieler in Tags verwandelt!

SCHWINGT DIE EISERNE FAUST!

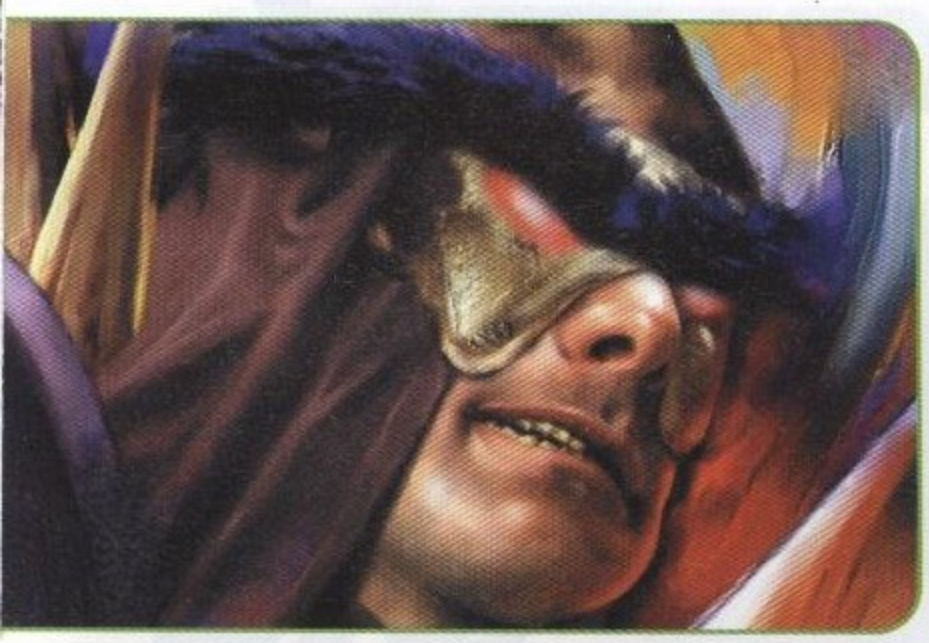
Noch bevor ihr das Duell beginnt, habt ihr die Möglichkeit, euer Waffenarsenal zu definieren. Dabei stehen euch 16 verschiedene Waffen zur Verfügung, von denen ihr fünf ständig mitführen könnt. Diese unterteilen sich in je zwei Schusswaffen, zwei Energiewaffen und eine Waffe, die Explosivgeschosse abfeuert. Zu den 16 Waffen, die sich in eurer Waffenkammer befinden, gesellen sich im Laufe des Spiels noch diverse Pickup-Waffen, wie z. B. der Zerebralbohrer oder der Wachturm, der sich an einer Wand befestigen lässt und dann sein Opfer

attackiert. Jede Waffe eures Arsenals besitzt neben ihrer herkömmlichen Funktion eine Sekundärfunktion, die ihr mit einem speziellen Pickup aktivieren könnt.

month

GAME OF THE MONTH

MASTERS OF



Um das Spektakel möglichst abwechslungsreich zu gestalten, steht euch im neuesten Turok-Sequel eine wahre Armada an Kreaturen zur Verfügung, aus der ihr euren Lieblingskrieger rekrutieren könnt. Bevor ihr jedoch auf alle nachfolgenden Charaktere zurückgreifen dürft, müsst ihr sie zunächst im 1 Player Mode freispielen. Selbiges gilt auch für Waffen,

ADON

Zauberin und Kriegerin, die die Verbindung zwischen dem Volk der Galyanna und dem Rat der Stimmen bildet.

BIO BOT ELITE

Die letzte Schöpfung des Primagen setzt alles daran, die Niederlage ihres Meisters zu rächen.

BLIND ONE GUARDIAN

Eine uralte Rasse subterraner Höhlenbewohner. Diese Wesen sehen ihre Beute nicht, sie wittern sie!

MANTID DRONE

Die Mantids sind hochentwickelte Insektenbrüter, die alle anderen Lebensformen skrupellos verspeisen.

BASTILLE

Der frühere Befehlshaber einer cyberandroiden Vernichtungsarmee giert nach der Herrschaft über das Verlorene Land.

DEATH GUARD

Fleischfressende Bestien, die, von niederen Instinkten getrieben, nur pausenloses Meucheln im Sinn haben.

FIREBORN

Eine dinosoide Spezies, die durch magische und kybernetische Experimente ihre flammende Aura erhielt.

CAMPAIGNER

Halb Mensch, halb Maschine, versucht der einstige Herrscher des Verlorenen Landes, seine Niederlage zu rächen.

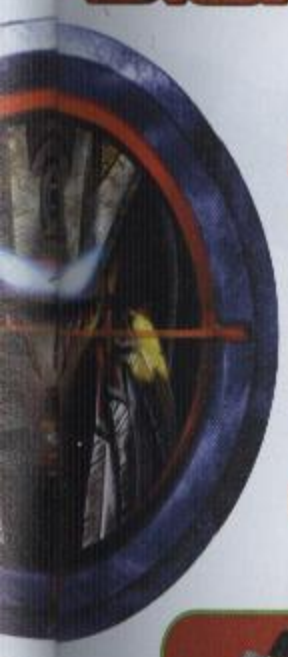
PUR-LINN JUGGERNAUT

Primitive Busch-Kreaturen, die die menschliche Rasse aufgrund ihrer technischen Errungenschaften verachten.

GAME OF THE MONTH GAME

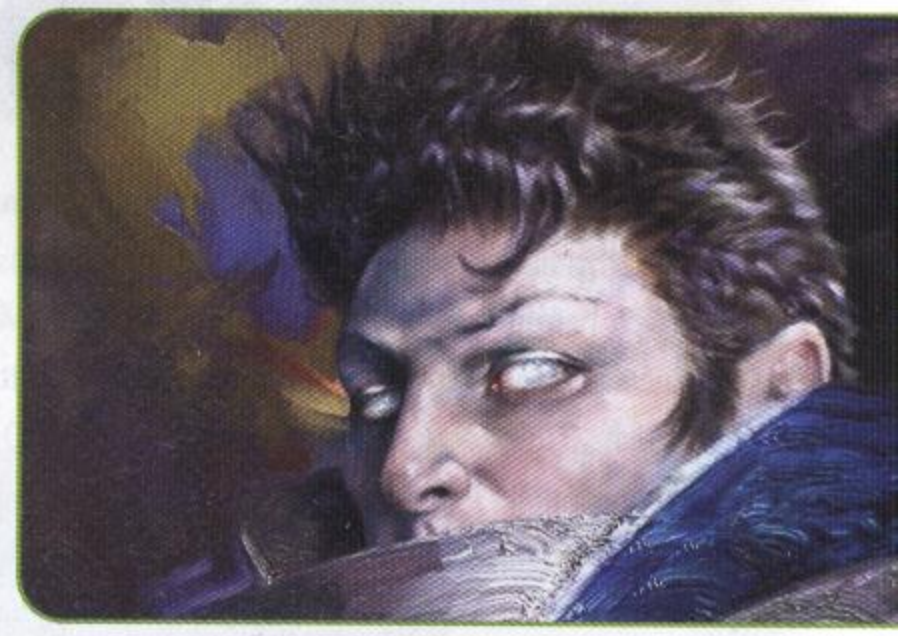
GAME OF THE MONTH

DISASTER!



Medaillen und andere nützliche Utensilien, die ihr im Duell-Modus einsetzen könnt.

Natürlich verfügt Turok – Legenden des Verlorenen Landes über mannigfaltige 4 Player Modes, die in diesem Genre sicherlich neue Maßstäbe setzen werden. Euch erwarten 36 Schauplätze, an denen ihr euch mit bis zu vier Spielern duellieren dürft.



LORD OF THE DEAD

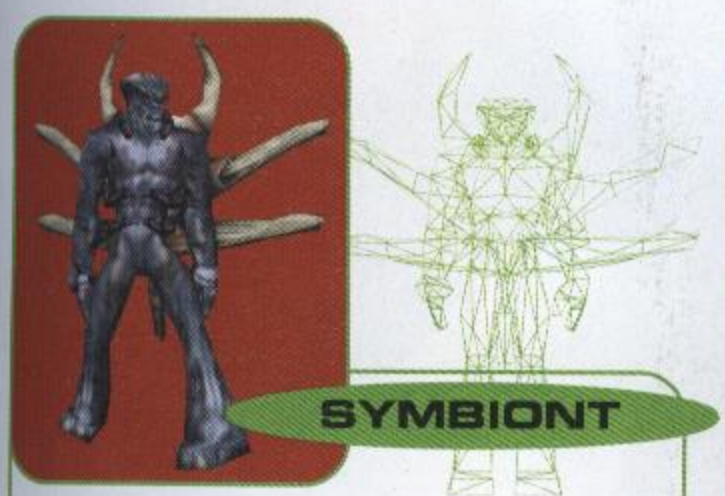
Die Herren der Finsternis schicken diese höllische Kreatur in den Wettbewerb, um die Lebenden zu bezwingen.

MANTID MITES

Käferoide Bodenparasiten, die meist in riesiger Anzahl auftreten. Perfekte Kämpfer, die von einem Körperpanzer geschützt werden.

VELOCIRAPTOR

Gewissenlose Mörderbestien, deren unstillbares Verlangen nach Fleisch sie zu gefährlichen Raptoiden werden lässt.



SYMBIONT

Im Untergrund lebende Spinnenbrut, deren Körperfunktionen auf das Verspeisen anderer Lebewesen ausgelegt sind.

SYRA

Gefährliche Kopfgeldjägerin, die als Waise in den Elendsvierteln von Grob-Mobs aufwuchs. Wer sie berührt, dessen Ende steht kurz bevor!

MANTID SOLDIER

Hochentwickelter Insektogressor, der trotz schwerer Panzerung enorm schnell reagieren kann.

TAL' SET

Ein legendäres Wesen, das bereits lange Zeit vor Joshua Fireseed den Titel Turok trug.

TUROK

Auch als Joshua Fireseed bekannt! Ein durchtrainierter Kämpfer, der über ein umfangreiches Waffenarsenal verfügt.

GAME OF THE MONTH

game of the

TROPHÄEN DES KRIEGERS

Für gemeisterte Herausforderungen werdet ihr im Spiel mit Kriegertrophäen belohnt. Im 1 Player Mode beispielsweise warten vier Endgegner auf euch. Für jeden bezwungenen Gegner erhaltet ihr eine Medaille. Weitere Medaillen sind im Multiplayer Mode zu holen. Um sie zu erlangen, müsst ihr zum Beispiel ein Level besonders gut meistern. Wichtig hierbei ist, dass mindestens ein weiterer Spieler (also kein Bot) am Mutiplayer-Duell beteiligt ist. Natürlich haben diese Trophäen auch eine Bedeutung: Für jeweils zwei Medaillen erhaltet ihr nämlich neue „Skins" für eure Charaktere. Ist es euch also gelungen, zwei Medaillen zu erwerben, habt ihr die Möglichkeit, Joshua Fireseed in völlig neuem Outfit in die Arena zu schicken. Für vier Medaillen erhält Adon ein neues Outfit usw. Ein Feature, das anhaltenden Spielspass garantiert!

DER BLAUE BLITZ

Neben verschiedenen Pickups – wie Munition, Energie und Gesundheit – werdet ihr in den Leveln auch auf den Energiekern stoßen, ein leuchtender, mit Energie-Strahlen und Kugeln versehener Kreis, der besondere Kräfte in sich birgt. Lauft ihr durch den Kern, werden seine Kräfte auf euch übertragen und ihr erlangt für eine kurze Zeitspanne übernatürliche Kräfte. Symbolisiert wird dieser Zustand durch einen blauen Blitz, den ihr am rechten unteren Rand eures Bildschirms wahrnehmen werdet. Verschwindet der Blitz, ist die Zeitspanne um, und ihr müsst wieder auf eure herkömmlichen Kräfte zurückgreifen. Energiekern-Mutationen können Unbesiegbarkeit oder Unsichtbarkeit sein, aber auch die Fähigkeit, sich schneller als alle anderen bewegen zu können.

BATTLE BOTS

Spielt ihr im Multiplayer Mode mit weniger als vier Spielern, könnt ihr dieses Manko durch Computergegner, sogenannte Battle Bots ausgleichen. Dies sind intelligente Maschinen, die darauf programmiert sind, euch das Leben zur Hölle zu machen. Für jeden fehlenden Mitspieler könnt ihr einen Bot einsetzen, maximal also bis zu drei. Spielt ihr zu viert, müsst ihr leider auf Bots verzichten. Bevor ihr euch jedoch mit diesen stählernen Ungetümen anlegt, habt ihr die Möglichkeit, sie zu konfigurieren. Hierbei könnt ihr die Art der Bots und ihre Intelligenz festlegen. Somit ist gewährleistet, dass auch Einsteiger keinen übermächtigen Gegnern gegenüberstehen.

DAS HUHN DES TODES

Wundert euch übrigens nicht, wenn euch in einer der Missionen plötzlich ein Hühnchen über den Weg läuft. Es gehört zum Basic Training-Kurs oder begrüßt euch im Tag Match. Neben dem Hühnchen erwarten euch übrigens noch viele andere Überraschungen im Verlorenen Land...

NINTENDO64

1(-)	Donkey Kong 64 Jump'n' Run Nintendo				C	
2(1)	The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo				M	
3(3)	ShadowMan Action Adventure Acclaim				C	
4(2)	Banjo - Kazooie Action Adventure Nintendo				M	
5(4)	Turok 2 - Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim				C	
6(-)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo				M	
7(5)	Rayman 2 - The Great Escape Jump'n' Run UBI Soft				C	
8(8)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo				M	
9(6)	Castlevania Action Adventure Konami				C	
10(9)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo				M/C	
11(7)	Jet Force Gemini Action Shooter Nintendo				M	
12(10)	Command & Conquer Strategie Nintendo				M	
13(14)	Gauntlet Legends Action Konami				C	
14(13)	Star Wars: Episode 1 Racer Future Racing Nintendo				M	
15(11)	Mystical Ninja starring Goemon 2 Jump'n' Run Konami				C	
16(12)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo				M/C	
17(16)	Mario Party Spielesammlung Nintendo				M	
18(-)	South Park Rally Fun Racing Acclaim				C	
19(15)	Hybrid Heaven Action RPG Konami				C	
20(18)	Lylat Wars Shoot'em Up Nintendo				M	

4 2 1
Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M
Modulinterner Speicher

C
Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1(1)	Pokémon - Rote & Blaue Edition Adventure/RPG Nintendo	1		
2(2)	The Legend Of Zelda - Link's Awakening DX Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
3(3)	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo	2		COLOR
4(-)	Micky's Racing Adventure Fun Racing Nintendo	1		COLOR
5(5)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
6(4)	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1		COLOR
7(-)	Disney's Tarzan Jump'n'Run Activision	1		COLOR
8(7)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
9(8)	Star Wars Racer Future Racing Nintendo	1		COLOR
10(8)	Harvest Moon Life Simulation Nintendo	1		COLOR
11(6)	Quest For Camelot Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
12(9)	R-Type DX Shoot'em Up Nintendo	1		COLOR
13(11)	Castlevania Legends Jump'n'Run Konami	1		
14(10)	Die Biene Maja und ihre Freunde Action Acclaim	1		COLOR
15(13)	International Superstar Soccer 99 Sports Konami	2		COLOR
16(-)	Pumuckl Puzzle-Adventure Acclaim	1		COLOR
17(12)	F-1 World Grand Prix Racing Nintendo	2		COLOR
18(15)	Klax Puzzle Konami	1		COLOR
19(16)	Super Mario Land 2 - Six Golden Coins Jump'n'Run Nintendo	1		
20(17)	Donkey Kong Land III Jump'n'Run Nintendo	1		

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR
Game Boy™ Color

top 5 Japan

1(1)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo			M	
2(2)	Pokémon Stadium 2 Fighting Nintendo			M	
3(3)	Mario Golf Sports Nintendo			M	
4(4)	Win Back Sports Koei			C	
5(5)	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo			M	

top 5 USA

1(4)	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo			M	
2(1)	The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo			M	
3(3)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo			M	
4(-)	Mario Golf Sports Nintendo			M	
5(5)	Star Wars: Episode 1 - Racer Future Racing Nintendo			M	

AREA 64

Pokémon Stadium
Seite 24

Ridge Racer 64
Seite 28

Xena – Die Kriegerprinzessin
Seite 29

Rainbow Six
Seite 30

Paperboy 3D
Seite 31

Gauntlet Legends
Seite 33

Army Men – Sarges Heroes
Seite 35

AREA 64

Erst eroberten sie den Game Boy, und nun setzen sie ihren Siegeszug auf dem Nintendo64 fort! Mit Pokémon Stadium habt ihr die Chance, zu gnadenlosen Pokémon-Kämpfen in allen drei Dimensionen anzutreten! Stärkt eure Pokémon, verbessert ihre Fähigkeiten und bezwingt unzählige Herausforderer! Mit dem TRANSFER PAK könnt ihr zudem die Pokémon eurer Game Boy Module auf euer Pokémon Stadium-Spiel übertragen [pf/tr]

Pokémon Stadium™*

Betretet die Arena!

Bei **Pokémon Stadium** erwarten euch Zweikämpfe der Spitzenklasse –in einer Reihe spannender Turniere mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Die Turniere sind nach „Cups" aufgeteilt, und in jedem warten acht harte Herausforderer mit ihren durchtrainierten Pokémon auf euch! Pokémon von Level 15 bis 20 treten im Pika-Cup an. Pokémon, die noch nicht weiterentwickelt sind,

aber deren Level zwischen 25 und 30 liegt, können die Zweikämpfe im Mini-Cup austragen. Das eigentliche Pokémon-Turnier ist der Pokémon-Cup. Es wird in den Kategorien Pokéball, Superball, Hyperball und Meisterball unterschieden. Die Pokémon, die an diesem Turnier teilnehmen wollen, müssen mindestens Level 50 bis 55 aufweisen! Schließlich habt ihr auch noch die Chance, am Premium-Cup teilzunehmen – er ist nur etwas für Profis, und es gelten keinerlei Beschränkungen, was die Level der teilnehmenden Pokémon angeht. Ihr solltet euch jedoch erst in diese Kämpfe wagen, wenn ihr wirklich versierte Pokémon-Trainer seid!

Nehmt euer Team mit!

Absoluter Clou von **Pokémon Stadium** ist die Möglichkeit, mit den eigenen, bereits in der Roten und/oder der Blauen Edition gesammelten und weiterentwickelten Pokémon gegen eure Kontrahenten anzutreten! Ja, ihr habt richtig gelesen: Ihr könnt eure eigenen Pokémon im Nintendo64-Spiel

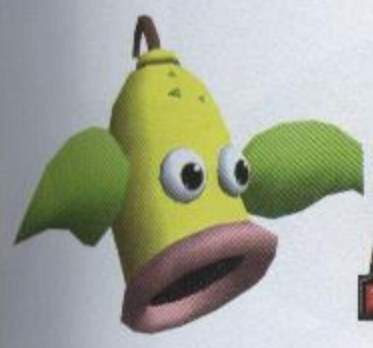
kämpfen lassen! Möglich wird dies durch eine geniale neue Hardware, das Nintendo64 Transfer Pak! Ihr müsst dieses Zubehör lediglich in den Port an der Unterseite eures Controllers schieben, das Spiel ins Nintendo64 Transfer Pak einsetzen – und schon kann es losgehen! Und mit den eigenen Pokémon einen Platz auf dem Siegertreppchen zu erkämpfen – das macht doch noch mehr Spaß, als nur mit den im Nintendo64-Spiel ausgeliehenen Pokémon zu gewinnen, nicht wahr?

Das Labor des Prof. Eich

Das Nintendo64 Transfer Pak bietet jedoch noch mehr Möglichkeiten: So könnt ihr z.B. alle im Game Boy-Spiel gesammelten Pokémon und Items verwalten, indem ihr euch in Prof. Eichs Labor begebt. Dort könnt ihr eure Pokémon auch in dreidimensionaler Schönheit anschauen und im Pokédex blättern. Und tauschen könnt ihr eure Pokémon auch, wenn ein zweiter Controller mit Nintendo64 Transfer Pak angeschlossen ist. Nicht zuletzt könnt ihr die Rote und Blaue Edition auch mittels der neuen Hardware auf dem heimischen Fernsehapparat spielen! (Diese Funktion ist bislang nur auf die beiden Pokémon-Editionen beschränkt!)

Mehr, mehr, mehr...

Pokémon Stadium bietet aber sehr viel mehr als lediglich spannende Kämpfe im Einspieler-Modus: Ihr könnt auch in einer großen Zahl aufregender Mehrspieler-Modi gegen eure Freunde und deren Pokémon kämpfen, ihr dürft an neun verschiedenen, witzigen Mini-Spielen teilnehmen, ihr könnt Pokémon tauschen – ganz so, wie ihr es aus euren eigenen Game Boy-Spielen kennt!



Alte Bekannte

So sieht man sich wieder: Sowie ihr mit euren Pokémon die Arenaleiter-Burg betretet, trefft ihr auf eurem Weg in den Thronsaal eine ganze Reihe alter Bekannter – Rocko, Misty, Erika und alle anderen Arenaleiter, die ihr bereits in den Game Boy-Spielen bezwingen musstet, warten in den Türmen der Burg auf euch! So müsst ihr nun erneut gegen diese Herausforderer antreten – aber da ihr sie sicher bereits in der Roten und/oder Blauen Edition besiegt habt, wisst ihr ja nun, welche Taktiken am effektivsten sind...

Der Wegweiser für Champions

Strategie und Taktik, grundlegende Kenntnis der Attacken und Fähigkeiten sowie ein vielseitiges Pokémon-Team: Dies sind die elementaren Grundvoraussetzungen, um erfolgreich den Weg in die Pokémon-Liga anzutreten. Da aber selbst der beste Pokémon-Trainer nicht alle Attacken und Fähigkeiten der Pokémon im Kopf haben kann, haben wir für euch das ultimative Buch vorbereitet: Der offizielle **Pokémon Stadium-Spieleberater** von den Nintendo-Profis! Mit diesem hilfreichen Utensil bleiben die Fähigkeiten der gegnerischen Pokémon nicht verborgen, ihr erhaltet wichtige Tipps und hilfreiche Informationen, ihr findet detaillierte Beschreibungen aller Pokémon und Schauplätze, ihr erfahrt alles über die Turniere und Spielmodi... kurz: Mit diesem Buch, das jeder Pokémon-Trainer mit sich führen sollte, ist euch ein Platz im Siegespalast gewiss!

RR64

RIDGE RACER™64

Röhrende Motoren, heiße Reifen, blubbernde Bremsflüssigkeit und viel zu laute Musik hinterm Steuer: Willkommen bei Ridge Racer 64, dem Spiel, in dem ihr all die lustigen Dinge tun dürft, die im wirklichen Straßenverkehr nicht nur verboten, sondern auch nicht empfehlenswert sind. Die fröhliche Raserei hat im Inneren eines Moduls Platz genommen und schickt sich an, euer Leben via Nintendo64 mit einem Geschwindigkeitsrausch der Sonderklasse zu bereichern. [miau]

Freunde, die Straßen gehören Euch!

In **Ridge Racer 64** ist die Welt eure Auster, und die Perle darin ist das Auto, das ihr fahrt. Der Spielspaß durchbricht schier die Schallmauer, wenn ihr eine Herausforderung nach der anderen meistert. Egal, wie intelligent sich die gegnerischen Fahrer auf der Strecke verhalten, mit ein wenig Übung wird sich rasch herausstellen, dass ihr das Spiel mit Gas und Bremse besser beherrscht als Eure Kontrahenten. Um das letzte bisschen Power aus Eurem Schlitten herauszuholen, werdet ihr bald von der automatischen Gangschaltung zur manuellen wechseln. Riskante Überholmanöver meistert ihr mit links, und Ihr werdet nicht eher ruhen, bis ihr aus allen Rennen mit verbundenen Augen und einer Hand auf den Rücken gefesselt als Sieger hervorgeht. Die Rennsaison ist eröffnet. Lasset die Spiele beginnen!

Mehr, mehr und nochmals mehr!!!

Wer die Ridge Racer-Serie kennt, wird sich ein erfreutes „Aha!" nicht verkneifen können. Alle Strecken, die bereits aus den Vorgängern bekannt sind, finden sich in der 64 Bit-Version wieder. Das soll aber nicht heißen, dass es sich um einen blanken Aufguss handelt. Zahlreiche Variationen wurden am Streckenaufbau vorgenommen, um ein völlig neues Renngefühl zu erzeugen. Bereiche, die in bisherigen Ridge Racer-Spielen zwar sichtbar, aber nicht befahrbar waren, sind für den wagemutigen Konsolenpiloten nun endlich zugänglich. Abgerundet wird der Spaß durch drei gänzlich neue und exklusive Strecken, die an euch und euer fahrerisches Können völlig neue Herausforderungen stellen werden.

LICENSED BY NAMCO LTD.
© 1993, 1994, 1995, 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
CONVERTED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOY CORPORATION.
NEW GAME ELEMENTS © 2000 NINTENDO.
REIKO NAGASE © NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2000 NINTENO. ALL RIGHTS RESERVED.

XENA
WARRIOR PRINCESS

Müssten wir ständig auf Pferde auf- und wieder abspringen, durch knietiefen Schlamm robben und gegen übermächtige Krieger im Schwertkampf antreten, hätten wir wohl schon längst eine VIP-Karte für den Chiropraktiker. Aber für Xena, die heldenhafte Amazone, gehören all diese Aktionen zum Tagesgeschäft. Jetzt lässt die Kriegerin ihren gefürchteten Kampfschrei auch auf dem Nintendo64 erschallen! [miau]

Soll ich mich fürchten, du Witzbold?

Xena ist keine Frau großer Worte. Sie verlässt sich in Diskussionen mit ihren Widersachern viel lieber auf ihren kräftigen Schwertarm.

In dem klassischen Fighting-Game habt ihr die Möglichkeit, einen von elf Charakteren zu wählen, mit dem ihr dann in die Schlacht zieht. Neben Xena finden sich natürlich auch so bekannte Figuren wie die süße Gabrielle, die feurige Callisto, der herrschsüchtige Caesar und der schusslige Joxer wieder. Jeder der Kämpfer beherrscht spezifische Angriffstechniken mit unterschiedlichen Waffen sowie sehr effektive magische Fernangriffe. Mit einer gekonnten Kombination aus beiden ist euch garantiert keiner der furchteinflößenden Krieger gewachsen!

Der Ort, an dem aller Glanz verblasst

Alle Figuren in **Xena – Die Kriegerprinzessin** werden höchst detailliert dargestellt: Die Texturen entsprechen 1:1 den Kostümen aus der Fernsehserie, und die dreidimensionalen Arenen stellen Schauplätze dar, an denen Xena ihre bislang härtesten Kämpfe ausgetragen hat. Fans werden sich sofort heimisch fühlen, wenn vor antiker Kulisse der Stahl der Schwerter aufeinander trifft, Callisto feuerspeiende Vulkane aus dem Boden wachsen lässt oder Caesar seine Gegner unter einem Meteoritenschauer begräbt. Sämtliche Bewegungen sind äußerst geschmeidig, die Klingen der Waffen ziehen farbige Lichtschleier hinter sich her, und die Wucht der Treffer wird auch optisch durch Funkenregen und Blitzeffekte unterstrichen. Abgerundet wird der Prügelspaß durch klare Sprachsamples und eine typische, bombastische Musikuntermalung.

Kali Orexi!

Die technische Perfektion dieses faszinierenden Fighting-Games offenbart sich vor allem in den Mehrspielermodi. Genau wie in *Super Smash Bros.* habt ihr auch in **Xena – Die Kriegerprinzessin** die Möglichkeit, die Arena zu viert zu betreten. Der fröhlich-martialische Schlagabtausch nach dem Motto „Hau-drauf-und-Schluß!" macht mit drei Kontrahenten unglaublich viel Spaß! Wenn vier Recken und/oder Amazonen gleichzeitig mit Schwertern und Keulen aufeinander losgehen, ist zu den Kampfsequenzen der TV-Serie kaum ein Unterschied festzustellen.

© 1999 TITUS

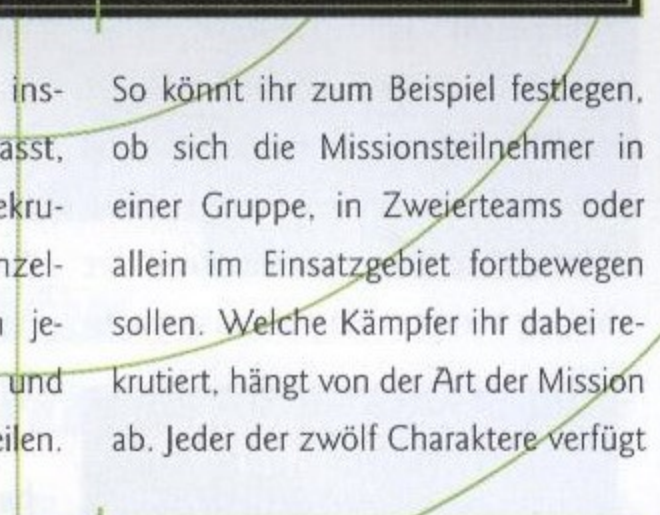
Tom Clancy's RAINBOW SIX

Die Fratze des Terrors: Jede Nation der Welt hat ihr schon ins Antlitz geblickt, doch keine konnte ihr trotzen. Nun keimt Hoffnung auf: Unter Teilnahme mehrerer Nationen wurde die Einsatztruppe Rainbow Six gegründet, die binnen weniger Minuten jeden noch so fernen Schauplatz des Terrors zu erreichen vermag. Schließt euch der Elite-Einheit an! [mm]

STRATEGEN UND EINZELKÄMPFER

Bevor ihr euch auf die erste der insgesamt zwölf Missionen einlasst, müsst ihr zunächst ein Team rekrutieren. Aus zwölf erprobten Einzelkämpfern dürft ihr pro Mission jeweils vier Spezialisten auswählen und diese in verschiedene Teams einteilen. So könnt ihr zum Beispiel festlegen, ob sich die Missionsteilnehmer in einer Gruppe, in Zweierteams oder allein im Einsatzgebiet fortbewegen sollen. Welche Kämpfer ihr dabei rekrutiert, hängt von der Art der Mission ab. Jeder der zwölf Charaktere verfügt über spezielle Eigenschaften. Einer Tabelle könnt ihr entnehmen, worin die Stärken eines jeden liegen. Habt ihr eine Mission vor euch, bei der es darum geht, das Hauptquartier einer Terrororganisation zu stürmen, solltet ihr beispielsweise auf Waffenspezialisten und Strategen zurückgreifen.

STRASSE, WALD UND WÜSTE



Ein Missionsverlauf will gut geplant sein! Sind die Teammitglieder rekrutiert und eingeteilt, müsst ihr euch um geeignete Uniformen, Waffen und sonstige Ausrüstung kümmern. Seid ihr optimal ausgestattet, könnt ihr einen Übersichtsplan des Einsatzgebietes einsehen und dort bereits die Route, die ihr zurücklegen wollt, festlegen. Habt ihr dies getan, fällt die Orientierung auf der stets eingeblendeten Karte leicht: Folgt ihr der roten Linie, gelangt ihr direkt ans Ziel.

TERROR WORLDWIDE

Der amerikanische Bestseller-Autor Tom Clancy, bekannt geworden durch den Roman „Jagd auf Roter Oktober", lieferte zu **Rainbow Six** die literarische Vorlage. Ähnlich wie bei **Mission: Impossible**, müsst ihr auch hier verschiedene Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben meistern. Mal sind Geiseln zu befreien, mal Terroristen in Gewahrsam zu nehmen und mal müsst ihr ein Computersystem lahm legen. Die Einsatzorte sind über den gesamten Globus verteilt: Ihr agiert unter anderem im afrikanischen Dschungel, im Regierungsviertel von Washington und im spanischen Bergland.

© 1999 RED STORM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. RED STORM ENTERTAINMENT IS A TRADEMARK OF JACK RYAN ENTERPRISES AND LARRY BOND. RAINBOW SIX IS A TRADEMARK OF JACK RYAN LIMITED PARTNERSHIP

PAPERBOY

Kommt eine Zeitung geflogen...

Ein Klassiker aus der Spielhalle erobert das Nintendo64! **Paperboy 3D** ist die aktuelle Adaption eines der beliebtesten Arcade-Spiele für eine Konsole. Anders als in der Urfassung wohnen diesmal auf beiden Seiten der Straße die Abonnenten, denen ihr die neueste Zeitung liefern müsst, ohne dass ihr die Fensterscheiben zertrümmert oder die Zeitung im virtuellen Schmutz landet. Und dies ist unabdingbar, denn nur so wird die Zahl eurer Abonnenten auch steigen, und nur so werdet ihr die Level erfolgreich abschließen.

Wem das schlichte Abliefern druckfrischer Newspapers zu langweilig ist, der kann noch zusätzlich Punkte einheimsen, indem er Stunts ausführt, die den Score in die Höhe treiben.

Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad steigen die Anforderungen und die Anzahl der Level, und zusätzlich müsst ihr auch Bonus-Spiele meistern, die euch eine ganze Reihe neuer Abonnenten bescheren. Weiterhin habt ihr Levelbosse zu bezwingen, die Euch das Leben erschweren wollen. Cooler Gag am Rande sind die Headlines, die Ihr lesen könnt, sobald Ihr eine Stage beendet habt: Egal, ob ein Panther mit einem Höhlenbären gekämpft hat, oder ob laut Schlagzeile eine wissenschaftliche Untersuchung ergeben hat, dass Mädels besonders gern mit Videospielern zusammen sind – allein wegen der Aufmacher lohnt es sich, die Zeitungen korrekt abzuliefern!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Ride'n'Throw
- MBIT ▸ 96
- SPIELER ▸ 1
- RUMBLE PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Controller Pak
- HERSTELLER ▸ Midway
- VERTRIEB ▸ Konami

© MIDWAY 2000

READY 2 RUMBLE BOXING

Der Ruf des Michael Buffer

Ein Ring, zwei Kontrahenten, vier Fäuste und 64 Bit-Power! **Ready 2 Rumble Boxing** ist nicht einfach dumpfes Drauflosgekloppe, sondern ein intelligentes, actionreiches und taktisches Geschick forderndes Kampfsportspiel. In zwei verschiedenen Spielmodi dürft ihr euren jeweiligen Gegnern zeigen, was eine Harke ist.

Der Arcade-Modus bietet schnelle Kämpfe für zwischendurch. Wählt einen von anfangs 13 Charakteren und tretet gegen einen Gegner eurer Wahl ein. In diesem Modus könnt ihr auch einen Freund zu einem spannenden Zweispieler-Duell herausfordern.

Der Championship-Modus ist dafür vorgesehen, eine Reihe von Kämpfen zu bestehen, um den von euch gesteuerten Charakter in den Olymp des Boxsports zu heben.

Wie in jedem Kampfsportspiel beginnt der Spaß erst, wenn ihr gelernt habt, die charakterspezifischen Spezialattacken auszuführen.

Ready 2 Rumble Boxing besticht durch ausgewogenes Gameplay, gekonnte Präsentation und nicht zuletzt durch die Originalstimme von Ansager-Legende Michael Buffer!

CHECKBOARD

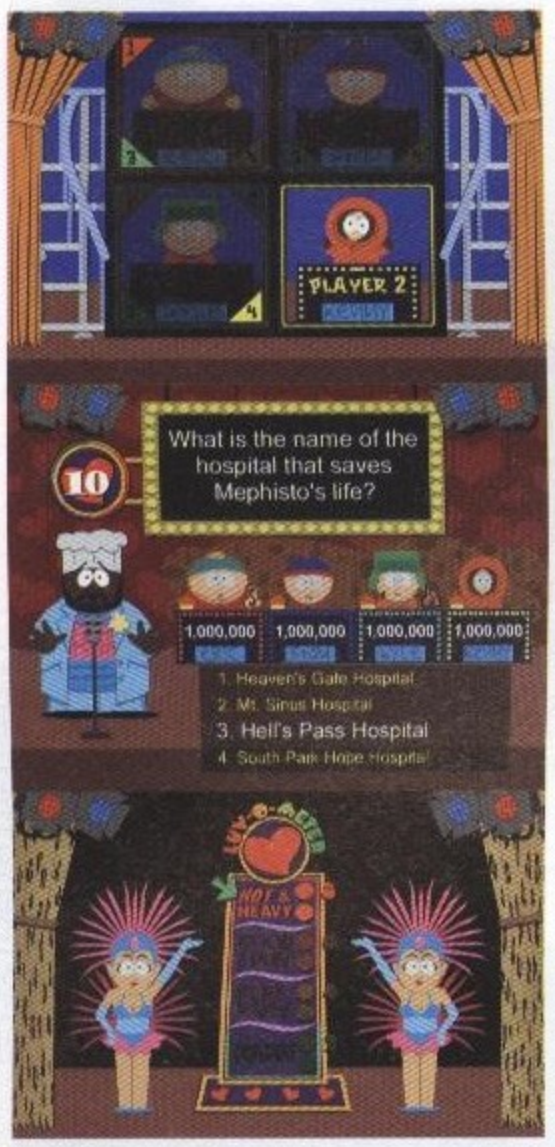
- GENRE ▸ Sports
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1-2
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ ja
- SPEICHER ▸ Controller Pak
- HERSTELLER ▸ Midway
- VERTRIEB ▸ Konami

READY 2 RUMBLE TM BOXING © 1999 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC., ALL RIGHTS RESERVED.
LIKENESS OF MICHAEL BUFFER AND THE READY TO RUMBLE TM TRADEMARK USED UNDER LICENSE FROM BUFFER PARTNERSHIP

area 64 area 64

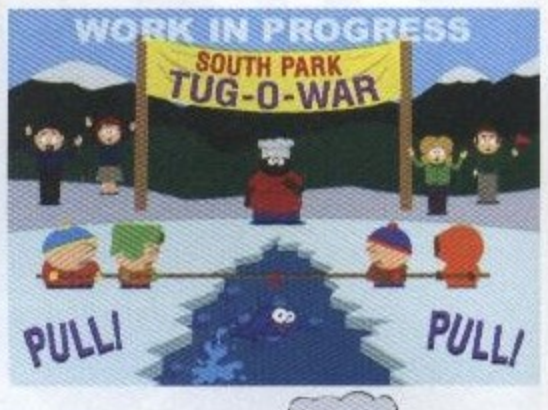
South Park Chef's Luv Shack

QUIZ MIT QUATSCH!



Die kreisrunden Pappköpfe aus dem Hinterwäldlerstädtchen South Park schicken sich an, das Nintendo64 erneut zu beehren: Dem höchst erfreulichen Trend zu Multiplayer-Spielen folgend, besteht für bis zu vier Spieler gleichzeitig die Möglichkeit, in zahlreichen Minispielen gegeneinander anzutreten. Als spielbare Charaktere stehen euch Cartman, Kenny, Kyle und Stan zur Verfügung, mit denen ihr dann teilweise gegeneinander, teilweise im Team Dutzende von Aufgaben zu bestehen habt.

Die Palette reicht dabei von einem cleveren Quizspiel, moderiert vom singenden Chefkoch persönlich, über das in Amerika höchst beliebte Kuchenwettessen bis hin zur Flucht vor einer Kuh-Stampede. Die Grafik des Spiels ist im gleichen Stil wie die TV-Animationen gehalten, witzige Melodien untermalen die Cartoon-Schlacht, und jedes Kommando, das ihr eingebt, wird prompt und punktgenau ausgeführt. Spaß wird auf jeden Fall groß geschrieben! Wer South Park kennt, wird dieses Spiel lieben, und wer die Fernsehserie noch nicht kennt, wird sicher Gefallen an den witzigen Sprüchen der durchgeknallten Charaktere finden!



CHECKBOARD

- GENRE ▸ Spielesammlung
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK ▸ ja
- SPEICHER ▸ Memory Pak
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Acclaim

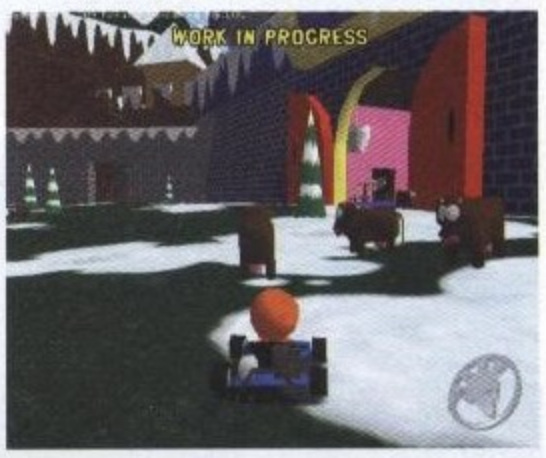
SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK TM & © 1999 COMEDY CENTRAL. ALL RIGHTS RESERVED.
SOUTH PARK AND ITS CHARACTERS ARE COPYRIGHTS AND TRADEMARKS OF COMEDY CENTRAL.
DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. ALL RIGHTS RESERVED.

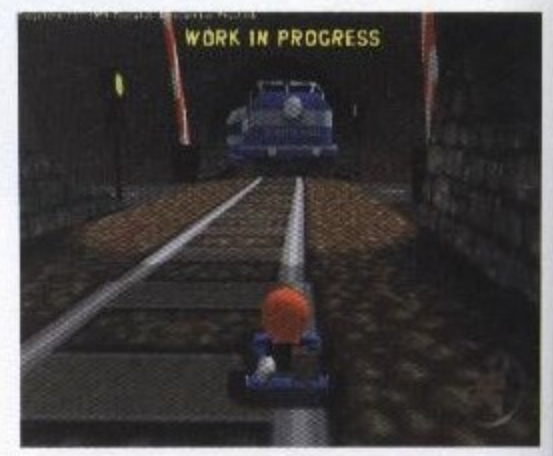
South Park Rally

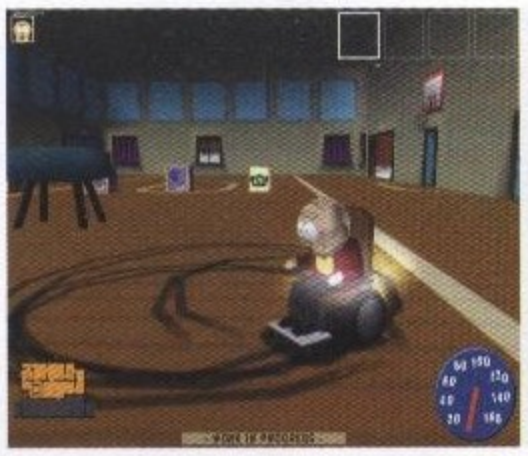
NIMM DEIN r!!@% AUS MEINEM @=%??*+ !!!

Frohlocket, oh Freunde des derben Humors! Acclaim liefert euch **South Park**-Spielspaß ohne Ende! Jetzt machen die bekannten Figuren aus der Zeichentrick-Serie auch die Rennpisten ihrer Heimatstadt unsicher. Mit knatternden Karts rattern Kenny und Co. über die verschneiten Kurse von South Park, durch die winterlichen Wälder und mitten hinein in superspaßige Cartoon-Action!

Die Entwickler haben natürlich dafür gesorgt, ein Rennspiel der ganz besonderen Art zu erschaffen. **South Park Rally** strotzt nur so von witzigen Sprüchen, spaßigen Manövern und völlig abgedrehten Features. So habt ihr z.B. die Möglichkeit, verschiedenste Ulk-Waffen einzusetzen: Der mexikanische Starrfrosch oder die salzige Schokokugel sind nur zwei Vertreter aus der höchst innovativen Waffenkammer. Wer nicht gern alleine spielt, darf sich mit bis zu drei Freunden um den ersten Platz schlagen, denn Mehrspieler-Spaß wird auch hier groß geschrieben. Wenn ihr schon immer einmal die Kugelköpfe aus der US-TV-Serie interaktiv am Steuer steuern wolltet, dann habt ihr hier die Möglichkeit dazu. Rennspiel-Spaß und Cartoon-Desaster der feinsten Sorte verbinden sich hier gekonnt zu einem grandiosen Spiel, von dem ihr so rasch nicht loskommen werdet!







CHECKBOARD

- GENRE ▸ Racing
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK ▸ ja
- SPEICHER ▸ Memory Pak
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Acclaim

SOUTH PARK RALLY TM & © 1999 COMEDY CENTRAL. ALL RIGHTS RESERVED.
SOUTH PARK AND ITS CHARACTERS ARE COPYRIGHTS AND TRADEMARKS OF COMEDY CENTRAL.
DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. ALL RIGHTS RESERVED.

GAUNTLET™ LEGENDS

Mit Schwert und Magie

Ruchlose Recken, wilde Walküren, mächtige Magier und kühne Kämpfer ziehen aus – Schwert schwingend und voller Mut, den Bedrohungen durch Hunderte dämonischer Bestien zu trotzen und den höllischen Fluch zu beseitigen, der auf dem Lande Ataria liegt!

Auf dem schweren Weg durch diese dämonenverseuchte Welt müssen die Helden und Heldinnen 13 verborgene Runensteine finden, um schließlich zum Gebieter der höllischen Horden vorzustoßen und ihn ein für alle Mal in die Tiefen der Unterwelt zu verbannen...

Mit der Nintendo64-Version von **Gauntlet Legends** erweist Konami nicht nur einem absolut kultigen Arcade-Game die Ehre, sondern präsentiert auch eine begeisternde Monsterhauerei für bis zu vier Spieler: Wenn ihr gemeinsam loszieht, um den garstigen Ghouls den Garaus zu machen, dann hat der actionreiche Fantasy-Spaß garantiert kein Ende mehr! Außerdem könnt ihr eure Charaktere aufpowern und so mächtig an Erfahrung und Ausdauer sammeln – auf dass ihr den höllischen Heinis heftigst auf's Hirn hauen mögt!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Action/RPG
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1-4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Controller Pak
- HERSTELLER ▸ Midway
- VERTRIEB ▸ Konami

© 1998 ATARI AGMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY AND THE M IN A CIRCLE DESIGN ARE TRADEMARKS OF MIDWAY GAMES INC.

Disney·PIXAR TOY STORY 2

The Buzz is back!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ DISNEY INTERACTIVE

Ihr erinnert Euch noch an Toy Story, Disneys erfolgreichen Film, in dem computeranimierte Figuren unzählige Abenteuer erleben durften? Die Stars des Streifens (u.a. der coole Astronaut Buzz Lightyear und Cowboy Woody) hatten in Lichtgeschwindigkeit nicht nur die Leinwände, sondern auch die Konsolen dieser Welt erobert. Nun sind Buzz und Woody wieder da und dürfen im Kino und auf dem Nintendo64 zeigen, was sie in dreidimensionaler Virtualität drauf haben – in insgesamt zehn Leveln!

Diesmal muss Buzz seinen Freund vor einem fanatischen Sammler retten, der Woody zu einem Teil seiner Kollektion machen möchte. Der kleine Cowboy hatte bislang keine Ahnung, dass er der Star einer Serie aus den 50er Jahren war und damit ein gesuchtes Sammlerstück ist. Doch nun droht er, den Rest seines Spielzeuglebens als Museumsstück zu fristen...

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.

Sie sind gelandet!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACCLAIM

Sie kommen aus den Weiten des Alls und sie bringen totale Zerstörung: Insektoide Lebensformen aus einem anderen Sternensystem haben die Erde für ihren neuen Beutezug auserkoren! Um die feindlichen Aggressoren aus dem All zurückzuschlagen, hat die Weltregierung spezialisierte Kampfeinheiten ins Feld geschickt: die Armorines! Und ihr schlüpft in die Rolle des Anführers einer solchen Einheit, um die bösartigen Extraterr(or)isten wieder in die Unendlichkeit zu befördern...

In Acclaims Ego-Shooter stehen euch nicht nur unzählige Waffen zur Verfügung, um fünf umfangreiche, grafisch anspruchsvolle Level zu erforschen und unzählige Missionen zu erfüllen: In verschiedensten Modi, darunter Vierspieler- und Team-Modi, könnt ihr den Aliens auf den Pelz, Verzeihung, auf den Chitinpanzer rücken!

area 64

Magische Klötzchen-Klotzerei

HERSTELLER ▸ CAPCOM / VERTRIEB ▸ ACTIVISION

Die Verbindung des erfolgreichen Knobel-Klassikers mit den berühmtesten Cartoon-Charakteren der Welt – das verspricht spannenden, schweißtreibenden, magischen Spielspaß! In **Disneys Magical Tetris Challenge** dreht sich nicht nur alles um die „Klötzchen, die vom Himmel fallen", sondern auch um einen magischen Stein aus dem All, der in Entenhausen einschlägt. Er bringt jede Menge Ärger, aber auch jede Menge Spaß, denn anstelle einer zünftigen Prügelei um den Stein tragen die Stars ihre Konflikte aus, indem sie ein nervenaufreibendes Tetris-Turnier veranstalten! Hier erwarten euch neben den gewohnten Klötzchen auch solche, die verzaubert wurden und völlig neue Formen aufweisen. Unterschiedliche Handlungsstränge laufen im Story-Modus ab, je nachdem, für welchen Charakter ihr euch entscheidet. Und so wird aus dem Knobel-Klassiker ein echtes Disney-Abenteuer!

Einmal ein banger sein...

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Infogrames präsentiert die erste lizenzierte EPGA-Golf-Simulation! Hier könnt ihr auf vier Original-Plätzen eure Fähigkeiten als Golfer unter

Beweis stellen – oder auf der Driving Range trainieren, um den Schwung zu verbessern. Dank offizieller Lizenz dürft ihr gegen 64 Stars der EPGA in acht Turnieren antreten. Ihr spielt die komplette Tour, könnt aus sechs Trainings-Modi wählen oder euch für eines von fünf Fun-Games entscheiden. Wählbare Wetterbedingungen lassen euch nicht im Regen stehen, wenn ihr nicht wollt, und durch authentische Sounds sowie Effekte könnt ihr die faszinierende Golf-Atmosphäre hautnah erleben. Dank Motion Capturing wirken die Moves der Golfer absolut realistisch, und ihre Stärken bzw. Schwächen entsprechen denen der lebendigen Vorbilder. Das Spiel wird von keinem Geringeren als dem früheren Top-Golfer und heutigen BBC-Moderator Peter Allis kommentiert. Wetten, ihr fühlt euch bald wie Bernhard Langer?

Es krabbelt überall!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Flik sieht die Welt zwar nur aus der Ameisenperspektive, doch er hat das Zeug zum wahrhaft großen Helden! Und ihr könnt die Geschichte des erfolgreichen Disney-Films zusammen mit ihm auf dem Nintendo64 nochmals erleben: Helft Flik im Kampf gegen den üblen Grashüpfer Hopper! In 15 Leveln gilt es, Items zu finden, Levelbosse zu beseitigen oder einfach nur auf allen sechs Beinen und ohne Blessuren das Ende des Levels zu erreichen. Und kommt ein Gegner in die Quere, dann hilft mitunter eine Beere – die ihr dem Widersacher mit Schwung auf die Nase feuert! Flik muss auch, um bestimmte Stellen zu erreichen, Samen in die Erde pflanzen. Doch es kommt darauf an, dass er den richtigen eingräbt. So werden aus braunen Samen Pilze, die als Trampolin dienen, und grüner Samen wächst zu Ranken heran, an denen er emporklettert. Neben dem Abenteuer-Modus bietet das Spiel auch einen Challenge-Modus, in dem ihr eure Fertigkeiten innerhalb eines Zeitlimits effektiv einsetzen müsst!

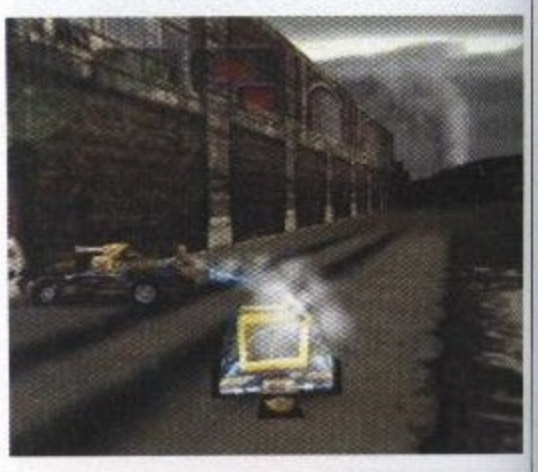
Baby you can drive my Car

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACTVISION

Hier ist sie – die zweite Herausforderung für den Kampf der coolen PS-Kisten! Und die Schlaghosen sind noch weiter, die Klamotten noch cooler – und die Autos werden von Rennen zu Rennen stärker!

Setzt euch ans Steuer einer der 18 Blechkisten, schnallt euch an und geht aufs Gas! In acht großen Arenen, ausgerüstet mit jeder Menge schlagkräftiger Waffen und genügend Sprit im Tank, müsst ihr euren Widersachern von den Vigilantes zeigen, was ihr drauf habt! Diesmal könnten eure Chancen noch schneller steigen, denn nach den gewonnenen Rennen habt ihr die Chance, euer Auto zu verbessern, es tunen zu lassen und es auf diese Weise immer wieder ein bisschen schneller und besser zu machen!

Im wilden Vierspieler-Modus könnt ihr euch mit drei Freunden im Kampf um die besten Plätze messen – aber wenn ihr erst einmal den Vigilantes die Schlaghosen ausgezogen habt,



dann ist die Auto-Keilerei mit den Kontrahenten an den anderen drei Controllern ein Klacks, oder?

ARMY MEN SARGE'S HEROES – Schlachtfeld Badezimmer

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Sarge, Anführer der grünen Plastik-Soldaten, hat ein Problem: Der niederträchtige General Plastro hat einen Weg gefunden, in die Welt der Menschen einzudringen, und obendrein Sarges beste Einheit, die Bravo-Kompanie, gefangen genommen. Nun muss Sarge seine Leute wieder befreien und Plastros Pläne vereiteln! In **Army Men – Sarge's Heroes** kommandiert ihr daher lebendige Plastik-Soldaten durch die heimische Umgebung oder durch typische Gefechtsfeld-Dioramen! Ob Badezimmer, Kinderzimmer oder Garten hinter dem Haus: Die kleinen grünen bzw. sandfarbenen Männchen legen sich im typischen Mittelklasse-Ambiente miteinander an.

Army Men – Sarge's Heroes ist ein 3D-Shooter mit 14 Missionen, der auch über einen coolen Sniper-Modus verfügt (von dem ihr öfter Gebrauch machen solltet, um Sarge Verwundungen zu ersparen). Die Programmierer haben das Spiel außerdem mit einem Vierspieler-Modus ausgerüstet, in dem ihr eure Gegner mittels unzähliger Armee-Armierungen ins Lazarett schicken könnt!

ROADSTERS – Racing-Game für Yuppies!?

HERSTELLER ▸ TITUS / **VERTRIEB ▸** VIRGIN

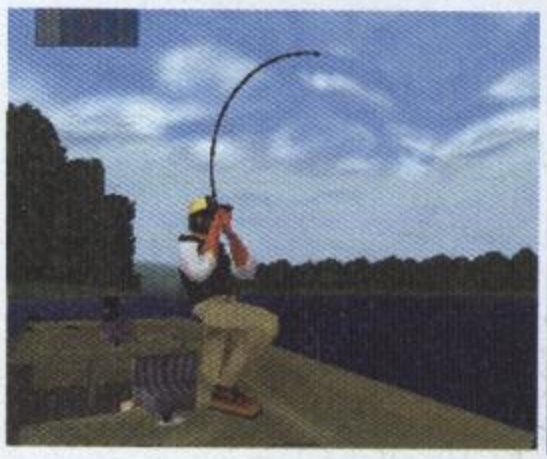
BMW Z3 gefällig? Oder vielleicht ein Porsche Boxster? Oder ein Mazda Miata? Wer sich ans Steuer einer dieser motorisierten Raketen setzen möchte, der muss sein Konto nicht mehr enorm belasten oder einen harten Finanzierungsplan ausarbeiten: In **Roadsters** verwöhnt das Team von Titus euch mit 30 auf Hochglanz polierten PS-Geschossen, die den Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen! Doch es stehen euch nicht nur hochmoderne, sondern auch klassische Roadster zur Verfügung, die ihr über eine der zehn grafisch anspruchsvollen Rennstrecken steuern dürft. Herrliche *Lens Flares*, realistischer Reifenabrieb beim Bremsen, Raucheffekte, veränderbare Wetterbedingungen, versteckte Strecken – ihr werdet mit jeder Menge cooler Features verwöhnt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, verschiedene Fahrer für eure Renner zu wählen, und wer nicht nur gegen die CPU seine Fahrtechnik perfektionieren will, der kann im Vierspieler-Modus gegen drei „menschliche" Herausforderer antreten!

BassHunter 64 – „Er war mindestens soooo groß..."

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ TAKE 2

Hier ist die ultimative Simulation für alle, die es gern etwas ruhiger mögen, aber dennoch nicht auf eine ordentliche Herausforderung verzichten wollen: Mit Angelrute und Ködern im Gepäck begebt ihr euch an den See, werft die Leine aus und wartet darauf, dass ein fetter Brocken anbeißt! Doch ihr könnt eure Chancen enorm verbessern, je nachdem, welchen Köder ihr benutzt, zu welcher Tageszeit ihr angelt oder bei welchem Wetter ihr euch zum See begebt.

Das Verhalten der Fische basiert auf wissenschaftlicher Forschung und der Erfahrung professioneller Sportfischer, und die Umsetzung des kontemplativen Sports überzeugt ebenso in grafischer Hinsicht: Wunderschöne Wassereffekte, realistisches physikalisches Verhalten des Wassers und eine herrliche Szenerie versetzen euch im Nu in die faszinierende Welt des Angelsports!



MONSTER TRUCK MADNESS 64 – Plattmachen und schneller sein!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ TAKE 2

Was unter den Fighting-Games die Wrestling-Spiele sind, dass ist bei den Racing-Games **Monster Truck Madness 64**: Wild, knallhart und uramerikanisch! Die Monster Trucks ähneln echten Pick-Up Trucks ungefähr so sehr wie der VW-Käfer einem Panzer: Wer in einem Monster Truck unterwegs ist, der sieht die Welt dank überdimensional großer Reifen aus einer anderen Perspektive, sondern der hat auch keinerlei Probleme, alles platt zu fahren! Doch hier müsst ihr euch gegen eine ganze Reihe gleichwertiger Gegner behaupten – keine leichte Aufgabe, obwohl jede Menge Power-Ups und Waffen auf der Strecke verteilt sind. Eure Gegner werden euch nichts schenken... In den Vierspieler-Modi könnt ihr euch mit drei Freunden messen, und als besonderes Schmankerl dürft ihr auch klassischen Ballsport mit den Monster Trucks betreiben: Fußball und Hockey stehen für die Custom Car-Keilerei zur Verfügung! **Monster Truck Madness 64** ist ein Spiel wie die Trucks selbst: Laut, schmutzig und hart!

PLAYER'S LOUNGE

EIN SÜSSER TYP

Christine Amendt, D-Celle

Ich habe mich verliebt. Als ich im letzten Heft (Ausgabe 6/99) die Fotostory betrachtete, fiel mir sofort der süße Typ auf, der die Hauptrolle darin spielt. Ich finde, dass er wirklich großes Talent hat und er außerdem sehr fotogen ist. Sicher wird er einmal ein großer Schauspieler – und das nur, weil er Nintendo-Fan ist. Heißt er übrigens wirklich Franco, wie es in der Bildergeschichte erwähnt war? Das ist ein sehr schöner Name. Wäre es denn möglich, dass ich von euch die Adresse bekomme, damit ich ihm schreiben kann? Das wäre ganz fantastisch. Ich würde ihm nämlich gerne persönlich für seine coole schauspielerische Leistung gratulieren.

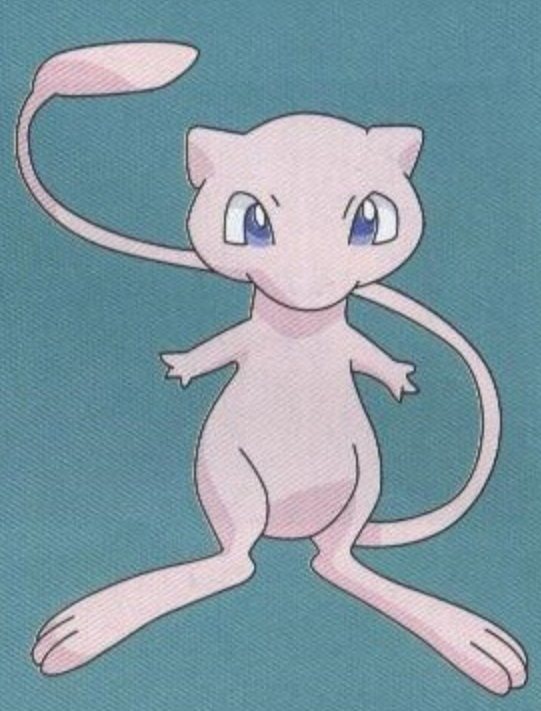
Dir kann geholfen werden! Gerne werden wir unsere Beziehungen spielen lassen und deine vollständige Adresse an unseren „Star" weiterleiten. Ob du dann allerdings Antwort erhältst, muss Franco selbst entscheiden, du weißt ja wie das ist bei diesen Filmstars, ständig haben sie Termine...

WO IST POKéMON #151 ?

Günter Haslinger, A-Feldkirchen

Hallo, ihr Nintendorianer! Pünktlich am 8. Oktober stand ich bei meinem Nintendo-Händler auf der Matte und habe mir **Pokémon – Rote Edition** gekauft. In den vergangenen Monaten war ich dann ein sehr fleißiger Pokémon-Sammler und ein sehr umsichtiger Pokémon-Trainer. Ich habe innerhalb von wenigen Stunden bereits fast alle Pokémon gesammelt, und als mein Banknachbar sich seinen Game Boy Color und die Blaue Edition des Spiels zugelegt hatte, haben wir getauscht – und nun besitze ich alle 150 Pokémon! Doch dann habe ich etwas von einem Pokémon mit der # 151 gelesen. Was hat es denn damit auf sich? Ich habe alles abgesucht, bin bereits seit Tagen in der Pokémon-Welt unterwegs und kann dieses Pokémon einfach nicht finden. Gibt es #151 nicht in der Roten Edition? Oder ist es so selten, dass ich noch für Wochen suchen muss? Bitte helft mir – ich bin am Verzweifeln!

Du musst nicht verzweifeln, es ist alles halb so schlimm! Wie du vielleicht weißt, konnten z.B. die Pokémon-Fans auf der Nintendo Space World im vergangenen Jahr in Tokio Mew, das Pokémon #151, an einer speziellen Station herunterladen... Nun, eigentlich ist „herunterladen" das falsche Wort, denn Mew schlummert ganz tief im Programmcode deines Game Boy-Spiels und muss eigentlich erst frei geschaltet werden. Genau das geschieht an der Pokémon-Station. Bis jetzt ist eine solche Aktion in Deutschland und Europa noch nicht geplant, wir werden dich jedoch rechtzeitig darüber informieren, wenn es so weit ist. Außerdem erfährst du solche News natürlich immer rechtzeitig auf den entsprechenden Nintendo-Websites **www.nintendo.de** *und* **www.pokemon.de**! *Du brauchst also keine Angst zu haben, dir könnte ein Pokémon entgehen – und du musst nun auch nicht mehr verzweifelt durch die Pokémon-Welt irren!*



BANANARAMA!

Daniel Bönker, D-Unna

Da ich schon lange ein großer Fan von Donkey Kong und seiner durchgeknallten Affenbande bin, habe ich mich natürlich sofort wie besessen auf den Artikel in der letzten Ausgabe gestürzt! Seit ich den Bericht gelesen hatte, war ich ganz Banane vor lauter Vorfreude auf das Spiel und habe es natürlich ganz oben auf meine Weihnachts-Wunschliste gesetzt. Heiligabend stellte ich erfreut fest, dass irgendjemand meinen Wunsch erhört haben muss, denn unter unserem Weihnachtsbaum warteten Donkey, Diddy, Chunky, Tiny und Lanky nur darauf, dass wir gemeinsam den fiesen King K. Rool in seine schuppigen Schranken weisen. **Donkey Kong 64** ist wirklich affenstark und unglaublich umfangreich. Ich möchte mir demnächst zusätzlich zu dem Spiel auch den offiziellen Spieleberater zulegen und hoffe deshalb, daß ihr keinen Trick und kein Geheimnis ausgelassen habt! Ich möchte nämlich gerne jeden Winkel von Donkey Kongs Insel erkunden und jede einzelne Banane samt Schale wieder mein Eigen nennen!

Meine kleine Schwester ist übrigens auch ganz begeistert von den abgedrehten Primaten. Sie nimmt regelmäßig mein Nintendo64 in Beschlag und mir bleibt nichts anderes übrig, als mit meinen Bongos durch die Wohnung zu tanzen und zu singen: „Wer hat den Donkey Kong, wer hat den Donkey Kong, wer hat den Donkey Kong geklaaaaaaut...?".

Es freut uns wirklich sehr, daß dir **Donkey Kong 64** *so gut gefällt. Auch hier in der Redaktion ist schon seit längerem das* **Donkey Kong 64***-Fieber ausgebrochen. Wir verständigen uns alle nur noch mit affenmäßigen Grunzlauten, weil uns das Spiel so sehr fesselt!*

Im Spieleberater findest du jedes noch so versteckte Geheimnis, denn wir haben **Donkey Kong 64** *buchstäblich die Bananeschale abgepellt und servieren euch das zarte, saftige Fruchtfleisch! Jeder entlegene Winkel ist detailliert beschrieben, ohne jedoch den Spielspaß zu nehmen! Außerdem bietet der offizielle Spieleberater eine ganze Bananenstaude voller Hintergrundinformationen und allerlei fruchtige Extras!*

ULTIMATIVE LISTE

Frank Schreiter, D-Bamberg

Vielen Dank für die Liste der Nintendo-Spiele im letzten Heft. Sie war wirklich ultimativ! Ich habe die Seiten aus dem Heft getrennt und sie in einen Ordner geheftet. Bei allen Spielen, die ich schon habe, habe ich das Spielbild mit einem schwarzen Rechteck beklebt. Auf diese Weise kann ich genau sehen, welche Spiele mir noch fehlen! Außerdem führe ich eine Liste all der Spiele, die seitdem dazugekommen sind. Diese Liste habe ich ähnlich angelegt, wie die eure. Mit kleinen Titelschriftzügen und Spielbildern, die ich aus dem Club Nintendo Magazin ausschneide.

Wow! Du scheinst sehr ordentlich zu sein, wenn du so genau über alle deine Spiele buchführst! Vielleicht wirst du ja irgendwann Buchhalter! Wäre interessant zu wissen, ob andere Leser auch so genau eintragen, welche Spiele ihnen noch fehlen. Schreibt uns!

mailbox LOUNGE

PLAYER'S LOUNGE

GRÜNE LEUCHTE?

Olaf Ottenbrunn, D-Bad Hersfeld

Zu Weihnachten habe ich die Nintendo64-Konsole in Jungle Green und ein **Donkey Kong 64**-Spiel bekommen. Das ist super! Ich habe nämlich die Konsole auf den Tisch gestellt und sie von hinten angeleuchtet, so dass mein ganzes Zimmer in leuchtendem Grün erstrahlte. Ich habe mich wie im Dschungel gefühlt! Genau die richtige Atmosphäre also, um das neueste Donkey Kong Abenteuer zu zocken! Das Spiel ist fantastisch! Nur ist mir aufgefallen, dass – seitdem ich das Spiel begonnen habe – mein Bananenkonsum enorm gestiegen ist! Ich hoffe nur, dass ich das Spiel durchgespielt habe, bevor es noch schlimmer wird!

Hm, das ist interessant. Wer hätte gedacht, dass das Nintendo64 multifunktionell ist?! Nun ist nur zu überlegen, für welche Spiele bzw. Situationen sich die anderen Farben der Nintendo64-Color Edition eignen...

IMMER BESSER!

Mark Friedholm, D-Sylt

Ich lese euer Heft nun schon seit einigen Jahren und muss sagen, dass ihr immer besser werdet! Erst kürzlich habe ich einige Hefte durchgeblättert, die vor einigen Jahren erschienen sind. Vergleicht man diese mit dem jetzigen Club Nintendo Magazin, ist die Entwicklung nahezu unglaublich! Ihr habt euch von einem Kindermagazin zu einem der besten Videospielmagazine gemausert! Das Layout ist wirklich sehr modern und passt hervorragend zu den genialen Nintendo-Spielen. Ich hoffe nur, dass ihr das schöne Layout nicht zur Jahrtausendwende umwerft, denn das wäre schade. Ich bin jetzt schon gespannt, ob ihr euch für die Ausgabe 1/2000 etwas Besonderes einfallen lassen werdet! Macht weiter so!

Lob hören wir natürlich immer gerne! Und wie dir sicher aufgefallen ist, haben wir uns für diese Ausgabe etwas Besonderes einfallen lassen! Das Titelblatt erscheint in funkelndem Silber! Wir hoffen natürlich, dass euch diese Ausgabe genauso gut gefällt wie uns und versprechen, dass wir auch in Zukunft alles daran setzen werden, das Magazin in eurem Sinne zu gestalten!

POKéMON 2000

Daniela Hartwig, D-Herne

Neben meinem Pokémon Pikachu ist der Pokémon Kalender 2000 von jetzt an mein ständiger Begleiter. Ich habe ihn kurz vor Weihnachten kostenlos bei meinem Nintendo-Händler erhalten, als ich mir das neue Club Nintendo Magazin abholen wollte. In dem Kalender kann ich alle wichtigen Geburtsdaten und Termine eintragen und werde immer von Pikachu und Co. begleitet.

Vor allem die tollen Extras sind etwas ganz Besonderes. Das Erste, was ich zu Hause ausprobiert habe, war das Rezept „Piepis süßer Mondreis". Ich habe zusammen mit meiner Mutter gekocht und allen in der Familie hat es wunderbar geschmeckt. Meine Mutter und ich wollen gemeinsam noch mehr Rezepte versuchen. Mal sehen, ob mein Bruder und mein Vater auch die „Digda-Plätzchen" mögen. Ich habe meinem Bruder sogar schon einen Streich aus Team Rockets Ätz-Ecke gespielt. Weil er mir wieder einmal auf die Nerven gegangen ist und mir außerdem meine **Blaue Edition** weggenommen hat, habe ich schwupp-di-wupp Zahnpasta an die Unterseite der Türklinke seines Zimmers geschmiert!

Demnächst wollen wir in der Klasse die Tür mit Zeitungspapier zukleben und so unseren Lehrer richtig an der Nase herumführen!

*Das ist wirklich toll, daß du und deine Familie soviel Spaß mit dem Pokémon Kalender 2000 haben, ausgenommen dein Bruder natürlich! Allerdings hat jemand, der anderen die **Blaue Edition** einfach wegnimmt auch keine andere Strafe verdient als eine ordentliche Portion Zahnpasta dort, wo sie eigentlich nicht hingehört! Wir in der Redaktion haben natürlich nicht nur die Rezepte aus Rockos Koch Corner (wir haben alle gehörig zugenommen!), sondern auch die Streiche aus Team Rockets Ätz-Ecke selbst ausprobiert und am eigenen Leibe zu spüren bekommen. Allerdings sollte man auch darauf achten, dass derjenige, mit dem man seine Späße treibt, auch die genügende Portion Humor besitzt.*

Wenn du alle Rezepte durchgekocht hast, kannst du ja dein Zimmer mit Bastelarbeiten aus Ashs Action Box verschönern oder dein technisches Wissen mit Hilfe von Prof. Eichs Tech Labor aufpolieren!

power player

Land: Deutschland
Name: Andreas Troll
Alter: 12
Ort: Düsseldorf
Hobbies: Game Boy Color spielen, alles von und über Pokémon sammeln
Lieblingsspiel: The Legend of Zelda - Link's Awakening
Größter Wunsch: Das Nintendo-Center besuchen!

power player

Land: Österreich
Name: Sascha Binder
Alter: 12
Ort: Großneilfersdorf
Hobbies: BMX, Fussball, Club Nintendo lesen
Lieblingsspiele: Banjo-Kazooie, F-1 World Grand Prix, Cruis'n World
Größter Wunsch: Das eine meiner Zeichnungen im Club Nintendo Heft erscheint.

power player

Land: Schweiz
Name: Jakub Murad
Alter: 11
Ort: Arbon
Lieblingsspiel: The Legend of Zelda - Ocarina of Time
Größter Wunsch: Alle Zelda-Spiele zu besitzen. Außerdem will ich Astronaut werden!

PLAYER'S LOUNGE

NOW PLAYING

CLUB NINTENDO-REDAKTEURE

Die 90er Hits der Millennium

Auch in dieser Rubrik möchten wir auf das vergangene Jahrtausend zurückschauen. Nachfolgend findet ihr die Lieblingsspiele der Redakteure des vergangenen Millenniums.

CLAUDE

- NES — Mega Man (alle Teile)
- GAME BOY — The Legend Of Zelda – Link's Awakening
- SUPER NINTENDO — Secret Of Mana
- NINTENDO 64 — The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time

MICKY

- NES — Battletoads
- GAME BOY — Conker's Pocket Tales
- SUPER NINTENDO — Secret Of Mana
- NINTENDO 64 — Jet Force Gemini

JAN

- NES — Skate Or Die
- GAME BOY — Tetris DX
- SUPER NINTENDO — Super Probotector – Aliens Rebels
- NINTENDO 64 — Wipeout 64

NICOLE

- NES — Burger Time
- GAME BOY — F-1 Race
- SUPER NINTENDO — Illusion Of Time
- NINTENDO 64 — Rocket – Robot On Wheels

JOHN

- NES — Startropics
- GAME BOY — Pokémon
- SUPER NINTENDO — Lufia
- NINTENDO 64 — The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time

PATRICK

- NES — Maniac Mansion
- GAME BOY — Tetris DX
- SUPER NINTENDO — R-Type III
- NINTENDO 64 — Banjo-Kazooie

MARCUS

- NES — Ghosts'n Goblins
- GAME BOY — Space Invaders
- SUPER NINTENDO — Super Castlevania IV
- NINTENDO 64 — Turok – Dinosaur Hunter

THOMMY

- NES — Gauntlet II
- GAME BOY — Mystic Quest
- SUPER NINTENDO — The Legend Of Zelda – A Link To The Past
- NINTENDO 64 — The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time

MARKUS

- NES — Snake, Rattle'n'Roll
- GAME BOY — Tetris Attack
- SUPER NINTENDO — Donkey Kong Country
- NINTENDO 64 — Diddy Kong Racing

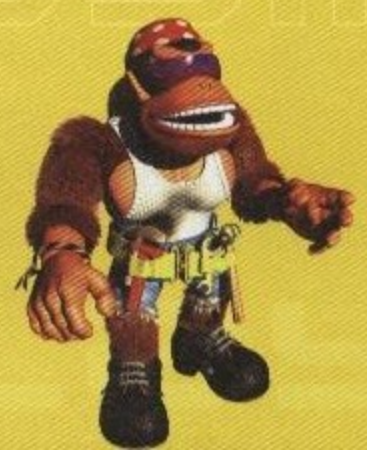


FOTO DES MONATS

Dass der Weihnachtsmann nicht überall gleich aussieht, beweist dieses Foto aus einem abgelegenen Dorf in Österreich. Dort tragen die weihnachtlichen Glücksboten nämlich schwarz und grau statt dem traditionellen Rot. Außerdem ist dieser Weihnachtsmann mit einer Kuh statt mit einem Sack ausgerüstet! Auch dies deutet auf seine alpenländische Herkunft hin.

MILLENNIUM MASTER CHALLENGE - WÄHLT DAS BESTE SPIEL DES 20. JAHRHUNDERTS!

Zu Beginn eines neuen Jahrtausends bietet sich die Möglichkeit, auf das vergangene zurückzublicken. Gerade im Bereich der Videospiele ist dies sehr interessant: Helden kamen und gingen, Legenden wurden geboren und manches Spiel entwickelte sich zum Kult und fand (in den meisten Fällen) nicht nur eine Fortsetzung...

Wir wollen nun von euch wissen:

WELCHES SPIEL UND WELCHER NINTENDO HELD ??? SIND FÜR EUCH DIE MILLENNIUM MASTER?

Dabei könnt ihr aus dem gesamten Nintendo-Spiele-Repertoire schöpfen. Egal ob NES, Game Boy, Super Nintendo oder Nintendo 64!

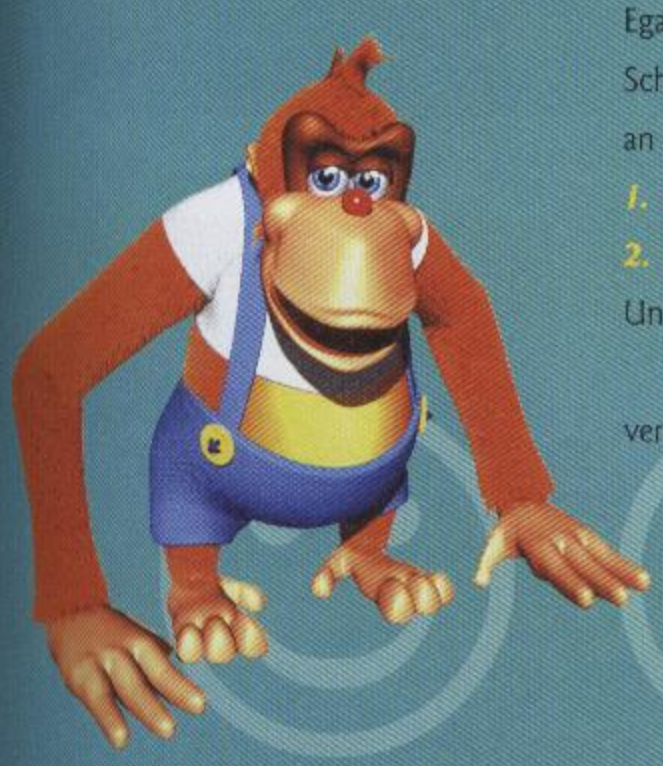
Schickt unter dem Stichwort „**Millennium Master**" eine Postkarte an die bekannte Redaktionsadresse und schreibt

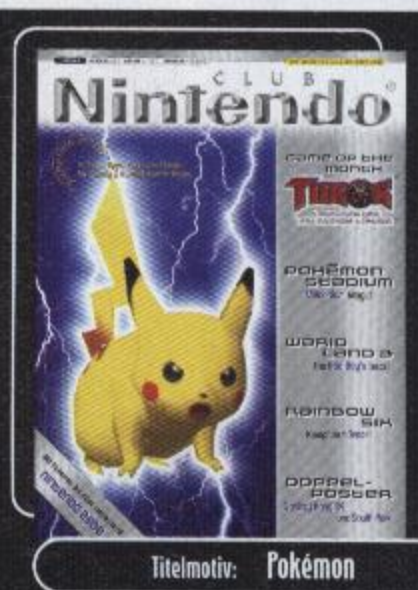
1. ***Den Namen eures Jahrhundertspiels*** und
2. ***Den Namen eures Jahrhunderthelden*** auf die Rückseite!

Unter allen Einsendern werden

10 Millenium Surprise Packages

verlost! Viel Glück!





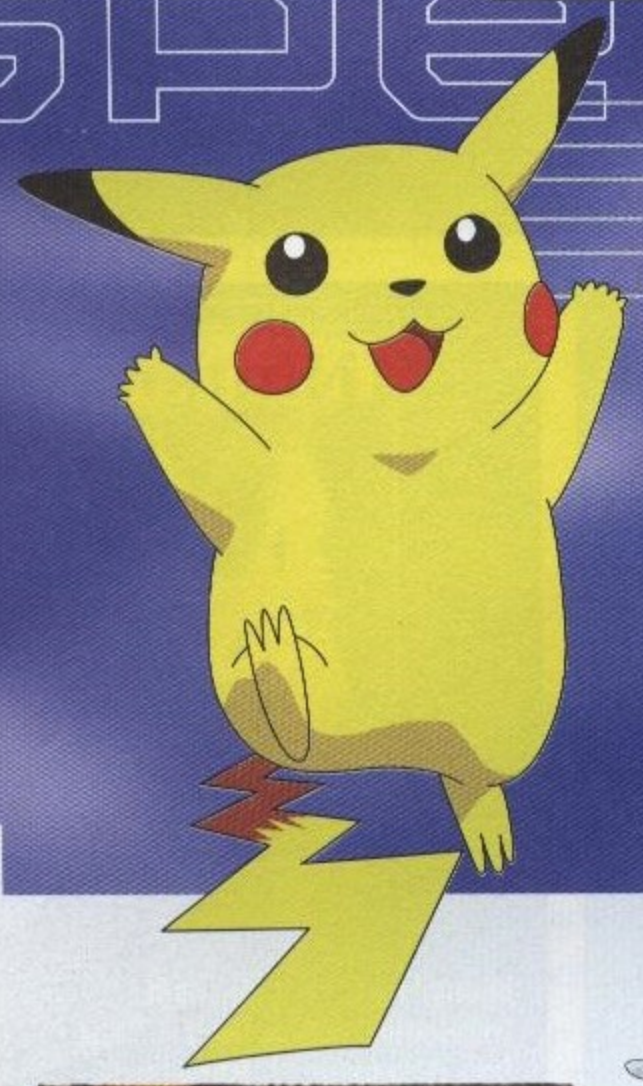
Titelmotiv: Pokémon

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Jan Peitzmeier (ian)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Simone Oberle
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Michael Friesl, Yvonne Vigano
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 eMail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo.-Fr.: 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo.-Do.: 9-12 Uhr, 13-16 Uhr, Fr.: 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.donkey-kong.de www.zelda.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht

© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.



IM STUDIO MIT PIKACHU

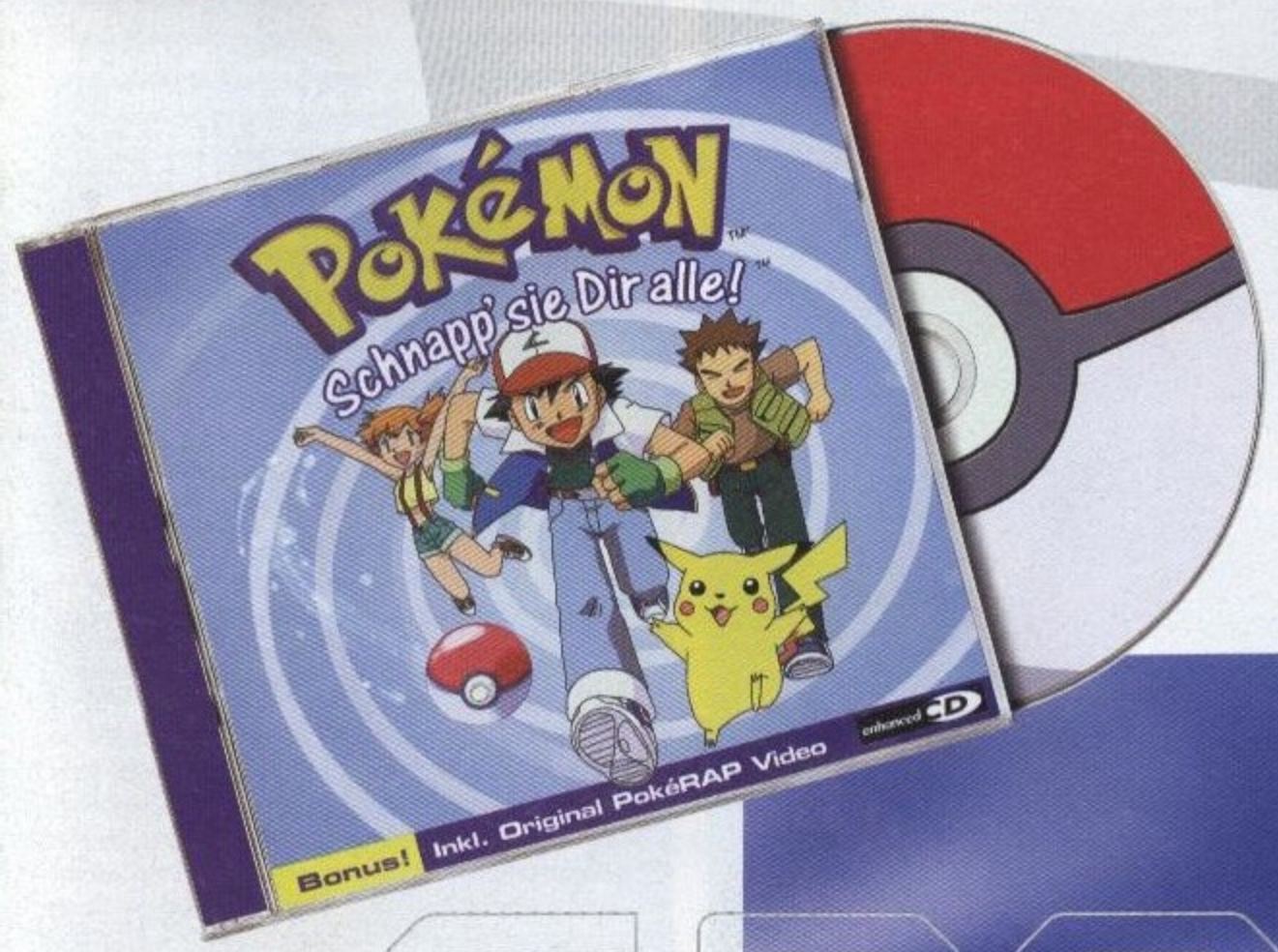
Seit dem 1. September 1999 könnt ihr auf RTL2 die fantastischen Abenteuer von Ash, Pikachu und ihren Freunden verfolgen – denn pünktlich um 14:40 Uhr heißt es jeden Tag: „Ich will der Allerbeste sein…“

Keine Frage: Die Pokémon-TV-Serie gehört zu den erfolgreichsten Zeichentrick-Serien, die je über die Bildschirme geflimmert sind. Regelmäßig sitzen allein in Deutschland über eine Million Fans vor den Bildschirmen! Und zur erfolgreichen TV-Serie gibt es nun auch den coolen Soundtrack: „Pokémon – Die Serie“! [tr]

13 Songs enthält der Soundtrack zur Serie – darunter natürlich den mitreißenden Titelsong und den coolen Pokérap, in dem alle 150 Pokémon aufgezählt werden. Doch das ist nicht alles: Zusätzlich zu den Songs findet ihr auf der Pokémon Soundtrack-CD noch einen Pokémon-Screensaver für euren PC sowie das Video zum Pokérap, und außerdem liegt ein großes Pokémon-Poster bei! Die US-Fassung des Soundtracks erreichte in den amerikanischen Billboard-Charts wochenlang Spitzenplätze und locker den Goldstatus! Die Lokalisierung (also die deutsche Fassung) lag in den Händen des erfahrenen Produzenten Andy Knote, der bereits für die TV-Musik von „Sailor Moon“ und der „Vampy Show“ verantwortlich war. Außerdem produzierte er u.a. den Soundtrack des deutschen Kinohits „Der bewegte Mann“.

Zwei der Titel für den Pokémon-Soundtrack – die wunderschönen Balladen „Mistys Song“ und „Es ist soweit“ – wurden von Barbie Schiller gesungen. Wir haben sie bei den Aufnahmen in den TOYCO Studios in München besucht und ein paar Fotos mitgebracht, die wir euch nicht vorenthalten wollen!

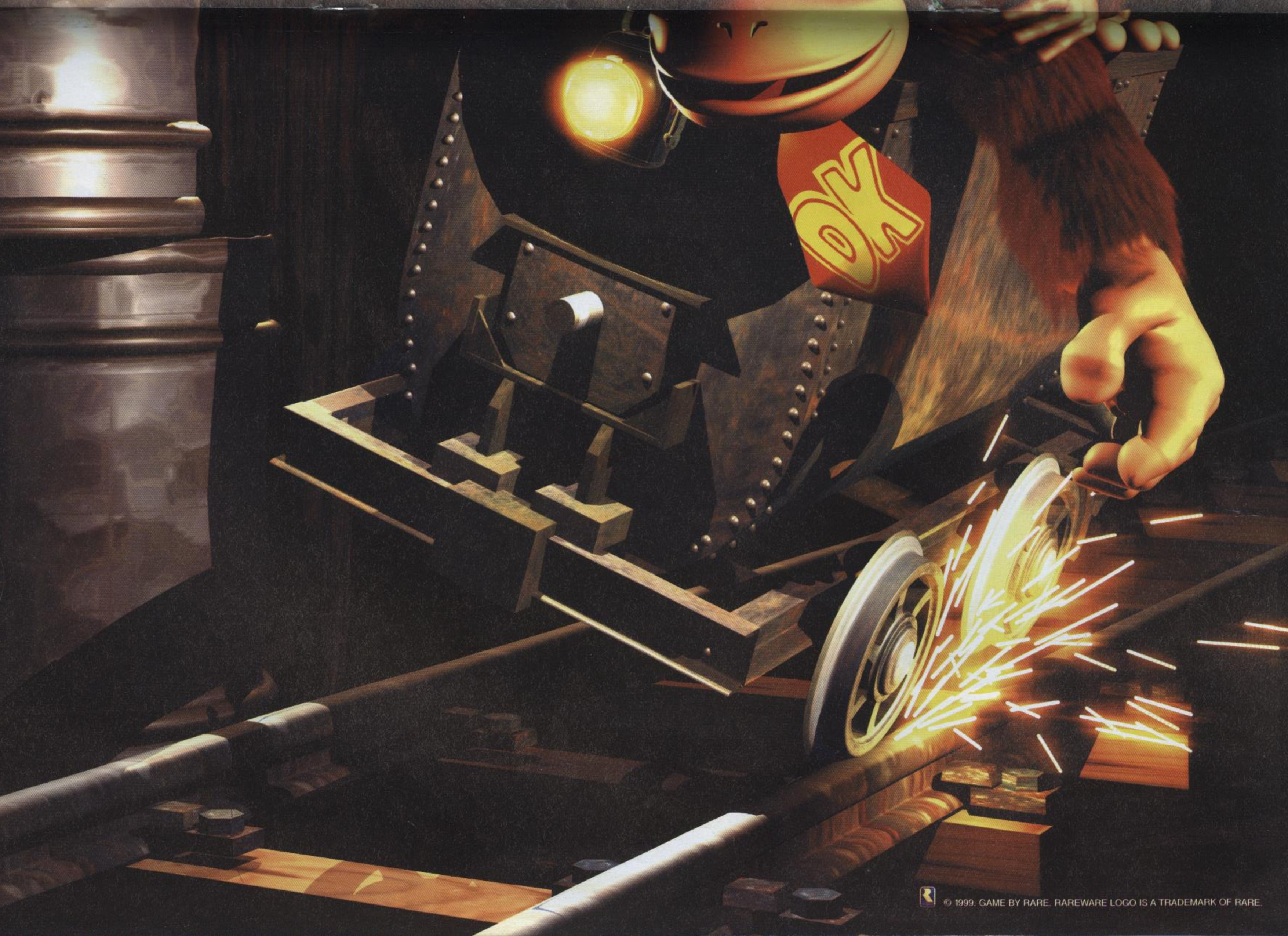
Das ist nicht das Team Rocket, sondern das CD-Team mit Pikachu!



SOUTH PARK RALLY™

SOUTH PARK RALLY TM & © 1999 COMEDY CENTRAL. ALL RIGHTS RESERVED.
SOUTH PARK AND ITS CHARACTERS ARE COPYRIGHTS AND TRADEMARKS OF COMEDY CENTRAL.
DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS AUSTIN. ALL RIGHTS RESERVED.

DONKEY KONG 64™



© 1999. GAME BY RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.

Südamerika, die Quelle des Rio Loco. Ein Dutzend Indios macht sich auf einen weiten, gefährlichen Weg durch den Dschungel. Nur einer von ihnen erreicht nach langen Strapazen und halbtot das Ziel...
POST OFFIC
2 Monate später...
JUNGE, IST DAS KALT DRAUSSEN! HOFFENTLICH GIBT'S BEI VIP WAS WARMES ZU ESSEN.
KLAR, ICH RIECH SCHON DEN BRATEN!
FRESSSACK!
KOMISCH. VIP MACHT NICHT AUF...
HE, DA KOMMT QUALM UNTER DER TÜR DURCH!
AAAAH!
EIN SCHREI! GECKO, DIE TÜRE...
KEIN PROBLEM, NICK.
KIAII
KRAK
GANG & MARIO
DAS ENDE DER WELT ?
95
BEI ALLEN KAMIS! **EIN DRACHE**!!
...UND **MARIO**! JA TRÄUM' ICH DENN ?!
WA...?

MEINE GÜTE! DAS IST BOWSER AUS DER MARIOWELT!
LOS, LEUTE! BRINGT VIP RAUS!!
SCHON UNTERWEGS.
SPROOTZZZZZ
ABER EKLIG MUTIERT WIE VON HR GIGER!
SCHNELL, VIP, RAUS HIER!
NEIN! NICK, DU MUSST IHN AUF DIE MATERIALISATIONSPLATTFORM DRÄNGEN...!
DIE WAS ?!
STOMP!
GUT GEMACHT, NICK! UND JETZT ZURÜCK MIT IHM IN DEN CYBERSPACE!
TIK
?
BEEEEEEE AAAM
GESCHAFFT!
YOU! MENSCH, VIP, DU UND DEINE EXPERIMENTE MIT MANIPULIERTEN MIKROCHIPS...!
IHR VERSTEHT NICHT!!
ICH HABE DIE N64 KONSOLE AN DEN ALTEN NASA-COMPUTER GEDOCKT UND DIE RUSSISCHEN MIKRO-PROZESSOREN GETUNED - IRGENDWIE HAT DANN BOWSER DIE KONTROLLE ÜBER DEN MAIN-CHIP BEKOMMEN!
SCHALT DOCH EINFACH AB!
GEHT NICHT: UNAUSSCHALTBAR! BOWSER MUTIERT NUN INNERHALB VON 30 MINUTEN ZUR X-TEN POTENZ 100! DANN GEHT ER ÜBER INTERNET IN ALLE COMPUTERSYSTEME DER ERDE! ER WIRD ÜBERALL ZUSCHLAGEN!
CHAOS UND OVERKILL! DAS ENDE DER WELT WIE WIR SIE KENNEN! UND ICH BIN SCHULD...
Sniff Schniff
NA NA, WER WIRD DENN GLEICH DEN KOPF HÄNGEN LASSEN...

MARIO, WAS MACHST DU EIGENTLICH HIER ...?!

DIE PRINZESSIN SCHICKT MICH, DEN SPEZIALISTEN MIT DER LANGEN NASE SUCHEN. ER SOLL MIR HELFEN, DEN UNSICHTBAREN ZUGANG ZUM KERNNETZ-LEVEL ZU FINDEN.

HERR MARIO, KÖNNTE ICH EIN AUTOGRAMM...?

KERNNETZ-LEVEL?! KLAR! DORT IST DER MAIN-CHIP. ICH WEISS AUCH SCHON, WIE WIR DEN EINGANG FINDEN!

SNIP

SOLLTE ETWA DIESER JUNGE DER SPEZIALIST SEIN??... ABER SEINE NASE IST DOCH WINZIG...

HIER, EIN ALTES EXPERIMENT VON MIR, DER SEHER-HELM. PRISMATISCHE WELLEN UND OKULARE STRAHLEN MACHEN UNSICHTBARES SICHTBAR.

SCHON VERSTANDEN...

BIN BEREIT, ES KANN LOSGEHEN.

BEEEEEE-EEEAAAAM

GUT, DU MUSST NUR DEN CHIP FINDEN UND RAUSZIEHEN. WIR BEOBACHTEN DICH AUF DEM MONITOR...

TIK

KEINE SORGE, WENN ES EINER SCHAFFT, DANN MARIO!

MAG SEIN, ABER ER HAT NUR EINEN VERSUCH, UND UNS LÄUFT DIE ZEIT DAVON.

TJA, EHE DIE WELT UNTERGEHT, KANNST DU JA ERST NOCH DEIN WEIHNACHTSPAKET AUSPACKEN, DAS UNS DER POSTBOTE UNTEN MITGEGEBEN HAT!

WOW, AUS SÜDAMERIKA - ABER OHNE ABSENDER!... WAS KANN DAS SEIN?

EINE ART GÜRTELTIER MIT 'NEM DICKEN EDELSTEIN!

AY CARAMBA, WELCHER VON DENEN IST MARIO?

BEISST DER?

IST DER SÜSS...

¡HOLA, COMPAÑEROS!

WAS IST DAS?!

O.K., FREUNDE, ICH BEGINNE MIT DER SUCHE...

BINGO!

NA DANN LOS!

DU SCHAFFST ES, MARIO!

WIR ZÄHLEN AUF DICH!

JA, VIEL GLÜCK, MARIO!

¡MUCHO FELICIDAD, AMIGO!

WENN DAS MAL GUTGEHT...

DER HELM FUNKTIONIERT, VIP. ICH HABE EINEN ZUGANG GEFUNDEN.

ICH GEH' JETZT REIN...

KNISTER

KNASTER

BIN DRIN!

DA HINTEN, ICH KANN DEN CHIP SEHEN!

SWOOSCHHHH

ZZZZZ

UPS!

HOP! HOP! UND WEITER.

ZACK

ZACK

ZACK

AUWEIA! DAS LEVEL KIPPT...!

ICH FALLE!

WUSCHHHH

SWOOOSCHHH

FLAMMMM...

WUUSCH

DA, DER CHIP!!

BZZZZT

BRZT

BZZZZT

GLEICH HAB' ICH IHN...

ZZZZZ

BRIZZL

BZZZZT

WAS?!

MARIO HAT ES NICHT GESCHAFFT!

MMMM... LECKER KLEMPNER

HRRRG...!

JETZT IST ALLES AUS! MARIO WIRD AUFGEFRESSEN!

HE, WAS MACHT DAS GÜRTELTIER AUF DER PLATTFORM?

HRMP! NUN MÄCHT SCHON... DAS DAUERT...!

TAPP! TATAPP!

LOS, SCHICK ES REIN!

WAS DENN? DAS GÜRTELTIER?

FRRZT

FRAG NICHT, ICH HAB' DA SO EIN GEFÜHL...

SEHT, ES BENUTZT DAS JUWEL!

PRONTO! DIE ZEIT DRÄNGT!

DA IST EIN NEUER EINGANG!

HA! ICH HABE KEINE ANGST VOR SPINNEN.

SCHLURP!

...DIE GAB'S IM DSCHUNGEL ZUM FRÜHSTÜCK.

...UND ALS DESSERT KABELSALAT!

RRRRRATZZZZZZZ

UND RAUS MIT DEM CHIP!

WOOOOSCH!

DER SPEZIALIST! DAS WAR IN LETZTER SEKUNDE!

NANU? WAS WAR DAS DENN?

FLUSCHHH

GESCHAFFT, BOWSER IST WIEDER DER ALTE. HÄTTE NIE GEDACHT, DASS ICH MICH ÜBER SEINEN ANBLICK FREUEN WÜRDE.

KLASSE! UND DIE WELT BLEIBT, WIE SIE IST.

JA, DAS HABT IHR TOLL GEMACHT!

NA, OB DAS SO DOLL IST?

CLEVERES KERLCHEN, DER KLEINE!

VIELEN HERZLICHEN DANK, MARIO. DU HAST UNS ALLE GERETTET.

KEINE URSACHE, NICK, DAS IST MEIN JOB. ABER OHNE EUCH HÄTTE ICH ES DIESMAL NICHT GESCHAFFT...!

JETZT MUSS ICH ZURÜCK UND DER PRINZESSIN TOADSTOOL BERICHTEN. ABER ICH BESUCH EUCH BALD WIEDER, DANN ESSEN WIR RAVIOLI, FREUNDE. CIAO!

FETT! EIN AUTOGRAMM VON MARIO!

SO WEIT, SO GUT. ABER WAS MACHEN WIR JETZT MIT DEM GÜRTELTIER?

KEINE AHNUNG, ES STEHT JA KEIN ABSENDER UND NIX AUF DEM KARTON.

JUNGS, DARÜBER BRAUCHT IHR EUCH KEINE GEDANKEN ZU MACHEN...

¡OLA! ICH HEISSE ARMADILLO!

WEISST DU WAS, KLEINER, ICH WERDE DICH ARNOLD NENNEN.

NA TOLL, GIBT'S DANN WENIGSTENS WAS ZU ESSEN, PATRON?

ENDE

Portable Power

Wario Land 3
Seite 52

Die Schöne und das Biest
Seite 56

Game & Watch Gallery 3
Seite 58

Bomberman Quest
Seite 60

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Seite 61

Ready 2 Rumble Boxing
Seite 62

Army Men
Seite 63

BATTERIE-SPEICHER

WARIO LAND™ 3

Größer, bunter, wilder: Der Typ mit den gefletschten Zähnen tobt einmal mehr über den Game Boy Color! Wer dachte, dass seine Jagd nach den gestohlenen Schätzen an Action und Spaß nicht mehr zu übertreffen sein würde, der hat sich getäuscht: Wario ist zurück – in einem neuen Abenteuer, in einer fremden Welt! Seine Mission zur Rettung des verzauberten Landes bringt ihn mehr als einmal in brenzlige Situationen, doch er wäre nicht Wario, wenn er damit nicht zurecht käme... [tr]

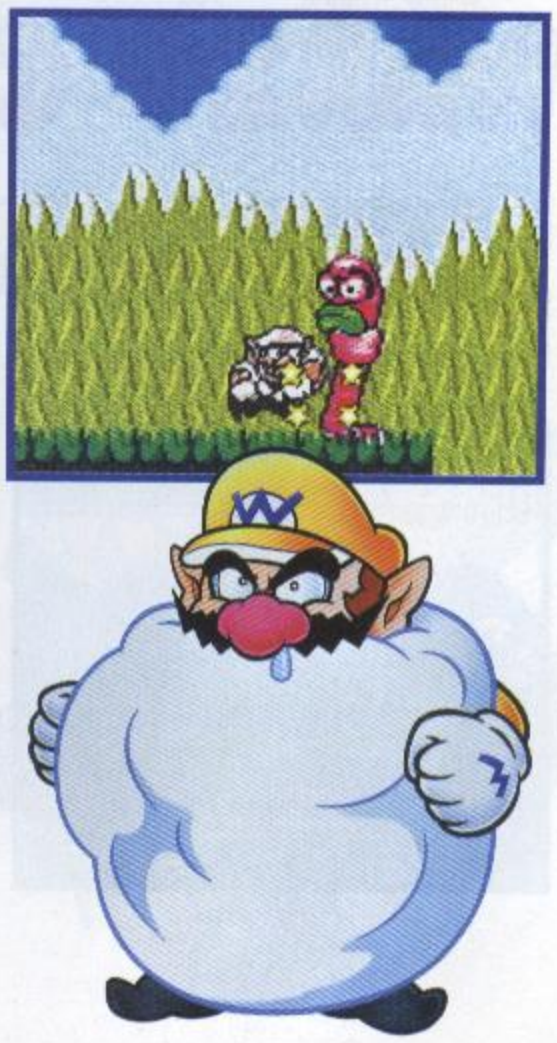
© 2000 NINTENDO.

DER MANN, DER VOM HIMMEL FIEL

Eigentlich hat er etwas Ruhe verdient: Erst musste Wario die Piraten der Black Sugar Gang aus dem Schloss vertreiben und sie dann durch das ganze Land hetzen, um den Seeräubern die Schätze wieder abzujagen. Doch bei einem gemächlichen Rundflug mit seiner Sportmaschine passiert es: Der Motor setzt aus, und das Flugzeug stürzt in einer fremden Gegend ab! Nach der unfreiwilligen Bruchlandung schaut sich Wario erst einmal um und erblickt vor seinen Augen den Eingang zu einer Höhle. Er betritt sie und findet eine seltsame Spieldose, die ihn auf magische Weise in ihr Inneres zieht! Dort trifft er auf ein mysteriöses Wesen, das ihn mit folgenden Worten begrüßt: „Ich war einst ein starker Gott, doch ein übler Dämon hat mir die Kräfte geraubt und beherrscht nun dieses Land!"

DREI WÜNSCHE AUF EINMAL

Der Auftrag, den Wario erhält, klingt eigentlich ganz einfach: Finde fünf Spieluhren, brich das verborgene Siegel auf und gib der steinernen Gottheit ihre Kraft zurück, um das Land zu retten. Anstatt zu sagen „Das sind ja drei Wünsche auf einmal!" macht sich unser Held wild entschlossen auf den Weg und stürzt sich kopfüber ins Abenteuer! Denn immerhin darf er nicht nur alle Schätze behalten, die er findet: Auch die Heimkehr ins geliebte Wario Land wird ihm versprochen – wenn das nicht alle Anstrengungen und Mühen wert ist! Doch die verwandelten Bewohner dieser Spieldosen-Welt machen Wario die Sache nicht leicht: Zwar verliert er keine Energie, wenn er unsanft mit einem der Gegner konfrontiert wird, doch wieder einmal verwandelt er sich in völlig abgedrehte Wario-Mutationen. Zu den noch aus **Wario Land 2** bekannten Verwandlungen sind etliche neue hinzu gekommen!



portable

HEISSE TAGE UND WILDE NÄCHTE

Der böse Geist in der Musikbox hat die Bewohner des gesamten Landes in angriffslustige Kreaturen verwandelt. Obendrein ist er offensichtlich auch technisch begabt, denn überall wuseln seine Roboter herum, die Wario erheblich im Weg herum laufen. Und nicht einmal nachts herrscht Ruhe: Bei Mondenschein wird es im Lande nicht beschaulich und romantisch, sondern plötzlich laufen überall Zombies herum! Vier verschiedene Schlüssel muss Wario in jeder Stage finden, um die Schatztruhen öffnen zu können. Aber gerade der Tag/Nacht-Wechsel ist praktisch, denn nachts tun sich plötzlich auch völlig neue Zugänge auf, und mancher Schatz ist nur zu dieser Zeit zu finden!

MAN LERNT NIE AUS!

Wer zu Beginn meint: „Der Wario kann ja gar nix mehr!" der hat sich nicht getäuscht: Aufgrund des Flugzeugabsturzes leidet unser Held an temporärer Amnesie (zu Deutsch: zeitweiser Verblödung) und muss manche Moves erst wieder erlernen.

Bestimmte Fähigkeiten beherrscht Wario erst wieder, wenn das betreffende Item gefunden ist. So ist Wario zum Beispiel erst dann in der Lage zu schwimmen, wenn er die Flossen in einer der Schatztruhen gefunden hat.

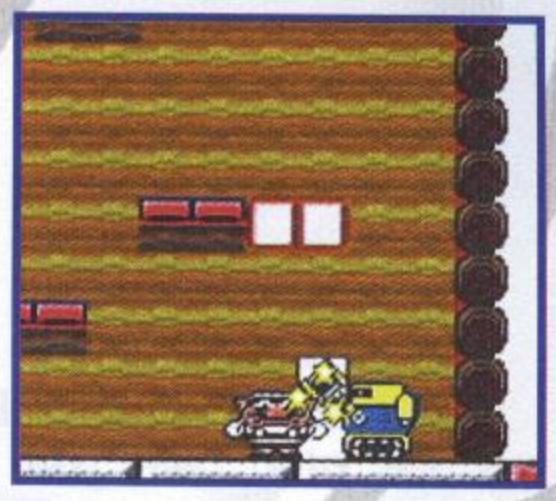
WARIO GOLF

Bestimmte Bereiche werden erst dann erreichbar, wenn Wario in den Mini-Spielen erfolgreich war. Dabei handelt es sich um Warios ganz eigene Variante des Golfspiels – hierbei gilt das Motto: „Kick den Gegner!" Wario muss mit gezielten und zeitlich exakt abgestimmten Kicks ein gelbes, zusammengerolltes Etwas in ein Loch befördern – allerdings hat er dazu nur eine vorgegebene Zahl an Tritten zur Verfügung. Nur wenn Wario dabei unter „Par" bleibt, gewinnt er!

POWER

BLOSS NICHT NORMAL SEIN

Wie bereits in **Wario Land 2**, so gibt es auch in **Wario Land 3** kein „Game Over". Dadurch habt ihr beim Spielen noch mehr Spaß, denn ihr könnt zusammen mit dem zähnefletschenden Helden stundenlang durch die Level hechten. Doch Achtung: Ein Spaziergang wird das nicht! Der böse Geist hat aus den Bewohnern des Musikbox-Landes lästige Nervnickel gemacht, und immer, wenn Wario mit einem Gegner in Berührung kommt, verwandelt er sich. Dies hat aber mitunter auch Vorteile, weil er manche Eingänge erst in mutiertem Zustand betreten und somit wertvolle Schätze finden kann!



Das Prinzip, das bereits in **Wario Land 2** jede Menge Fun bereitet hat, wurde auch für Warios neuestes Abenteuer übernommen – und hier sind die neuen Mutationen!

THIS SUCKS

Bissige Fledermäuse überfallen Wario – und prompt wird er zum Vampir! Diese Mutation gibt es in zwei Ausführungen: Als blauhäutiges Bat-Männchen und als flugfähiger Flattermann, wenn ihr nach dem Biss den A-Knopf drückt!

BRZL!

Man könnte meinen, Wario hat Pikachu getroffen: Im Brzl-Zustand geht gar nichts mehr und unser Held zittert nur noch unkoordiniert in der Gegend umher! Also sollte er tunlichst vermeiden, von einem der glitzernden Sterne getroffen zu werden!

DAS WARIO-KNÄUEL

Raupen machen in verschiedenen Stages die Ebenen unsicher! Trifft Wario auf eines der kriechenden Viecher, wird er sofort zum Fadenknäuel und rollt wild durch die Gegend. Manche Blöcke lassen sich jedoch nur in diesem Zustand zerschmettern!

DER EISKALTE BENGEL!

In einigen Welten lernt Wario die Eis-Bären kennen: Es sind Bärchen, die mit eiskaltem Atem einen eiskalten Bengel aus ihm machen und seine rote Nase blau gefrieren lassen! Egal, ob als Schneemann oder Eisstatue – wer so glatte Füße hat, der rutscht nur noch unaufhaltsam durch die Gegend!

Disneys Die Schöne und das Biest Abenteuerspiel

Ein Musical-Welterfolg und ein wunderschöner Zeichentrickfilm – mit „Die Schöne & das Biest“ hat Disney ein Märchen für Kino und Bühne adaptiert. Und nun erobern Belle und das Biest auch das Handheld: Mit Die Schöne & das Biest präsentiert Disney Interactive eine unterhaltsame Spielesammlung für den Game Boy Color! In den Mini-Spielen begegnet ihr all den Figuren, die ihr auch aus dem Film kennt – und wir wollen euch die Spiele hier näher vorstellen! [tr]

Belle reitet aus

So beginnen Abenteuer: Als Belle ausreitet, muss sie einen düsteren Wald durchqueren. Viele Gefahren lauern dort – und in einem an den Klassiker „Moon Patrol“ angelehnten Spiel muss ihnen Belle ausweichen. Bei jeder Berührung mit einem der Hindernisse verliert sie eine Einheit auf der Energieleiste! Doch die Steuerung hilft: Selbst während eines Sprungs kann sie abbremsen oder beschleunigen, indem ihr auf dem Steuerkreuz Links oder Rechts drückt!

Hungrige Wölfe

Und so beginnen Liebesromanzen: Als Belle im düsteren Wald von Wölfen umlagert wird, eilt das Biest zur Hilfe! Hier kommt es darauf an, schnell zu sein: Mit gezielten Faustschlägen muss das Biest den Wölfen auf die Nasen hauen bzw. ihnen durch Ducken oder Springen geschickt ausweichen. Dank der Pfeile seht ihr zwar immer, aus welcher Richtung euch die Biester angreifen, aber schnell reagieren müsst ihr dennoch...

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED DUPLICATION IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS. LICENSED TO NINTENDO. TM AND GAME BOY COLOR ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

POWER LEVEL

Federwagen

Stämme stapeln leicht gemacht: Maurice – Belles Papa – hat eine geniale Erfindung gebastelt, die er ausprobieren möchte. Mit dem so genannten Federwagen transportiert er das Holz auf die rechte Seite. Die Stämme behalten während des Flugs ihre Geschwindigkeit bei, aber ihre Flugbahnen sind unterschiedlich. Bewegt den Federwagen immer im richtigen Augenblick an die richtige

Stelle – denn wenn ein Stamm zu Boden fällt, verliert ihr einen Versuch!

Küchenbrand

Tassilo hat auf den Regalbrettern in der Küche herumgeturnt und den Pfefferstreuer in den Ofen geworfen, der nun fürchterlich niesen muss! Jetzt tanzen die Flammen im Regal umher und drohen, das Schießpulver zur Explosion zu bringen. Nur Madame Potin kann sie löschen! Sie muss sich beeilen: Je größer eine Flamme wird, desto schneller brennt sie alles nieder!

Le Fous Schiessbude

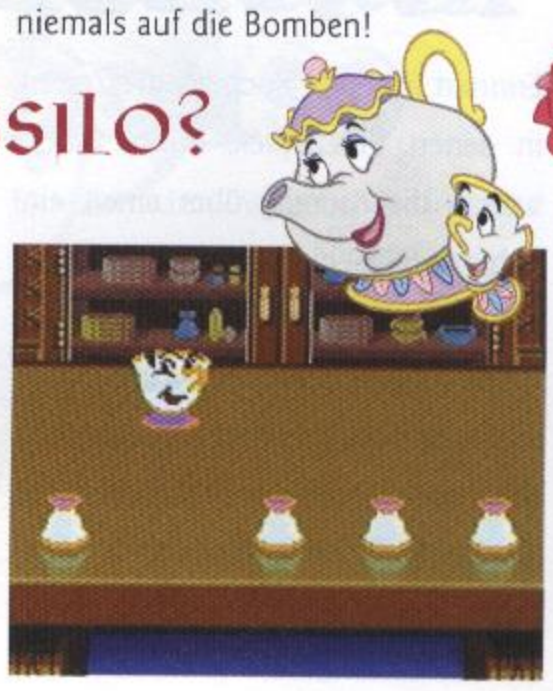
Hier dürft ihr beweisen, wie gut ihr schießen könnt, aber ihr müsst stets die richtigen Ziele treffen! Diese werden euch zwar vor jedem Durchgang genannt, doch ihr habt auch noch die Zeit als Gegner. Trefft daher die Uhren, die gelegentlich auftauchen, damit ihr Zeit gewinnt. Und schießt niemals auf die Bomben!

Schmutzige Pfoten

Hundchen Poochy hat schmutzige Pfoten, mit denen es die gute Stube seines Frauchens besudelt. Nun liegt es an euch, die Pfotenabdrücke wieder zu beseitigen – und zwar in der richtigen Reihenfolge, sonst bleibt der Schmutz liegen. Achtung: Poochy hinterlässt die Abdrücke zwar stets in der selben Reihenfolge, aber es werden von Level zu Level mehr!

Wo ist Tassilo?

Ihr kennt das Hütchen-Spiel? Dann wisst ihr ja, wie man dieses Mini-Spiel erfolgreich absolviert! Eine der fünf umgedrehten Tassen ist der kleine Tassilo – behaltet ihn im Auge und bewegt den Cursor am Schluss des Durchgangs zur richtigen der fünf Tassen.



Lumieres Problem

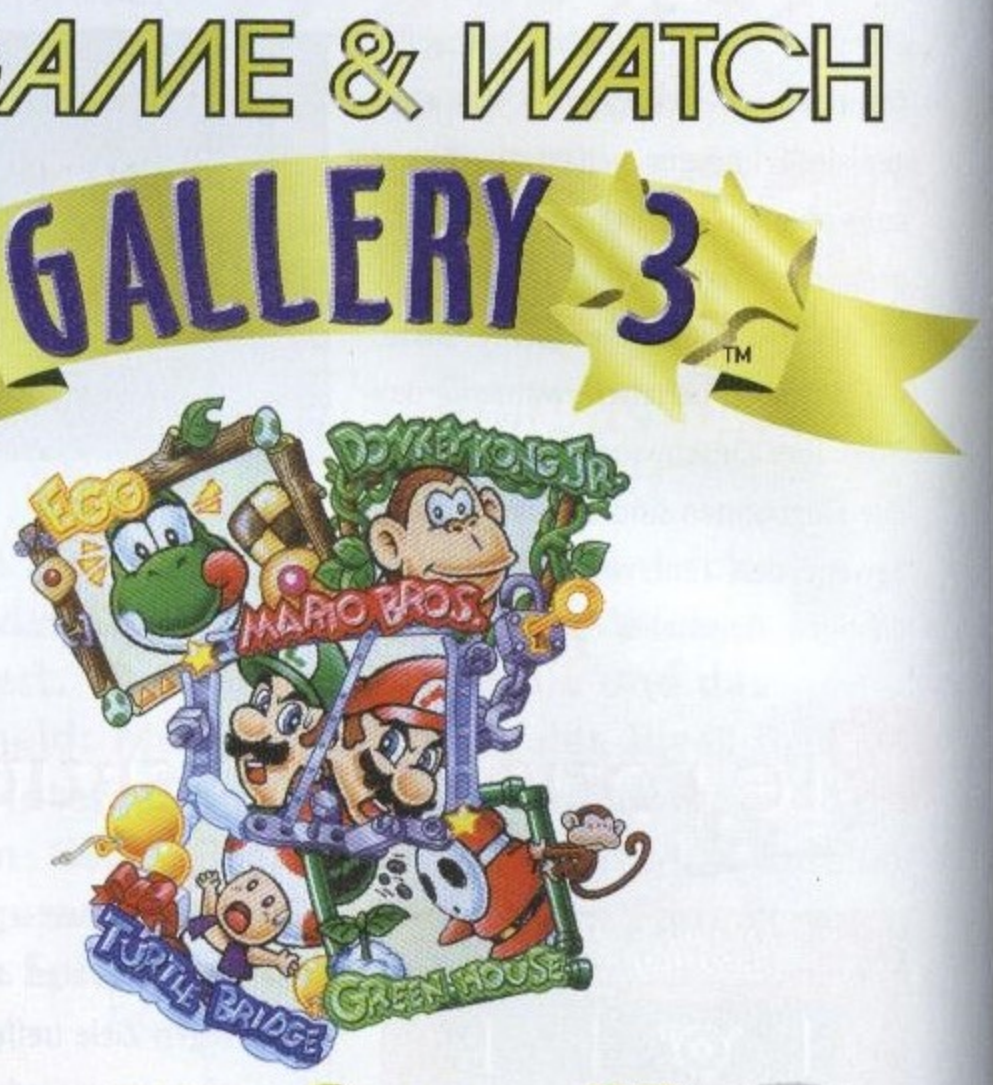
Kerzenleuchter Lumiere hat die schwere Aufgabe, die von der Decke fallenden Tropfen mit den Flammen aufzufangen, bevor sie alles überschwemmen. Hier müsst ihr genau darauf achten, wie oft ihr die Tropfen mit einer Flamme auffangt: Zu viele Tropfen auf die selbe Stelle, und die Kerze erlischt!

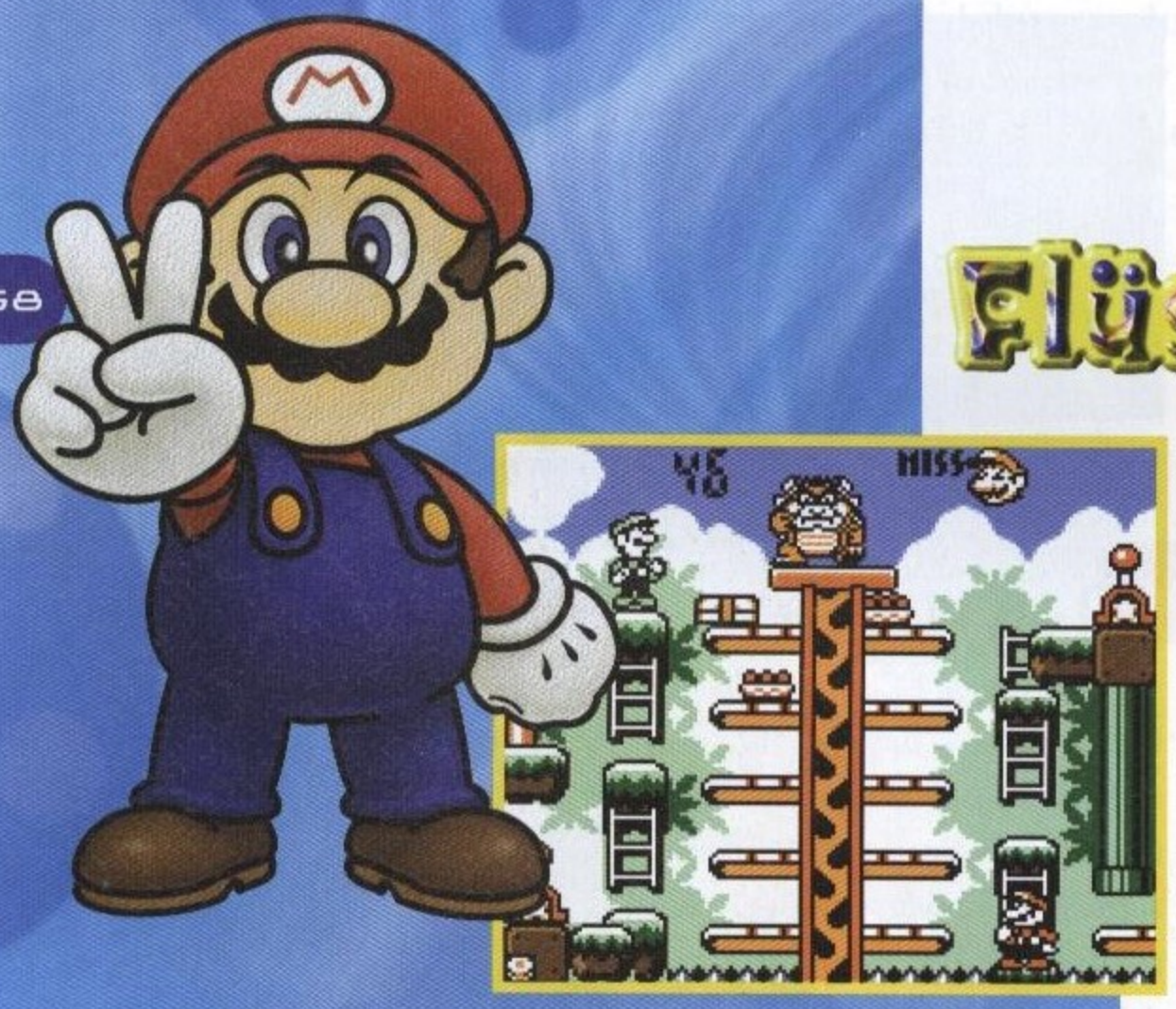
Türen-Memory

Hinter den Türen befinden sich Bilderpaare, die ihr aufdecken müsst. Vom Prinzip her ist es eigentlich ein klassisches Memory-Spiel, wodurch Euer Gedächtnis gefordert wird. Doch ihr dürft nur zweimal die falschen Türen öffnen – beim dritten Mal ist das Spiel vorbei!

portable

Es gibt viele Gründe dafür, warum Game & Watch Gallery 3 in keiner Nintendo-Sammlung fehlen darf. Die beiden wichtigsten sind wohl, dass sich fünf (oder sind es vielleicht gar mehr?) Spiele auf dem Modul befinden und dass es sich dabei um absolute Klassiker handelt, mit denen sich Nintendo schon vor beinahe zwei Dekaden einen Namen gemacht hat. Haltet euch fest, denn die Reise in eine Zeit, in der sich Vergangenheit und Gegenwart treffen, ist von Spielspaß geradezu erfüllt! [miau]





Flüssige Kristalle machen Furore

Erinnert ihr euch noch an die Zeiten, in denen Videospiele bunte Blöcke waren, die ruckelig über einen einfarbigen Bildschirm knatterten? Schon damals erschienen die ersten tragbaren Videospiele von Nintendo! Game & Watch war das Zauberwort, das unsere Augen strahlen ließ: **Game & Watch Gallery 3** bietet Euch eine delikate Auswahl der bekanntesten Titel aus dieser Zeit. Wahlweise dürft ihr sie – in nostalgischer Grafik – in der original LCD-Optik spielen, oder ihr könnt die moderne Version wählen: Hier weicht die Schwarz/Weiß-Grafik einer farbenprächtigen Kulisse mit flüssig animierten Sprites. Zusätzlich wurde das Spielgeschehen durch zahlreiche Power Ups und Bonus-Features aufgewertet.

Das Spassbündel

Egal, ob Game & Watch, Nintendo Entertainment System, die verschiedenen Game Boy-Systeme, Super Nintendo Entertainment System oder Nintendo64: Eines haben diese Systeme gemeinsam, nämlich das digitale Steuerkreuz. Erst durch diese einzigartige Möglichkeit, ein Sprite in die verschiedensten Richtungen zu lenken, konnten viele geniale Spielideen geboren werden.

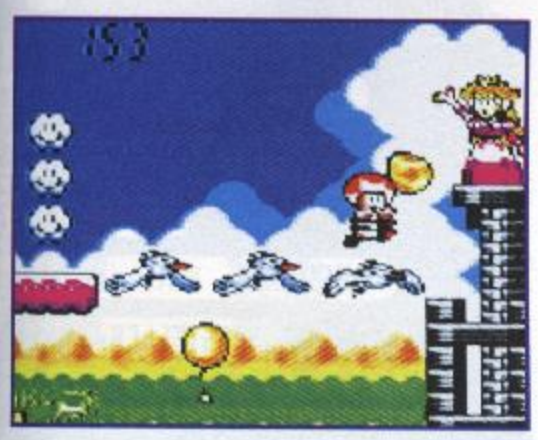
© 1980–1984, 1997–1999 NINTENDO.

PERLE

Egg

In diesem Spiel kullern dünnschalige Eier über Rampen, und ihr müsst sie auffangen, bevor sie auf dem Boden zerschellen. Was zu Beginn noch recht beschaulich ist, wird recht bald eine hektische, beinahe akrobatisch anmutende Rettungsaktion. In der modernen Version steuert ihr Yoshi, der mit seiner langen Zunge krümelige Kekse verspeisen muss, bevor sie am Boden zu Bröseln werden.

Turtle Bridge



Die klassische Version dieses Spieles führt euch über einen tiefen Wassergraben. Die einzigen mehr oder minder festen Trittflächen sind die Rücken von Schildkröten, die gemächlich im Wasser treiben und ab und zu untertauchen. In der Neufassung steuert ihr Toad, der von Mario einen Pilz erhält, den er bei Prinzessin Toadstool abliefern muss. Der Graben wurde durch einen gähnenden Abgrund ersetzt und die Schildkröten sind flatternden Störchen gewichen.

Mario Bros.

Der Haken an der Sache ist, dass zwischen Paketausgabe und Laster mehrere Ebenen von Förderbändern installiert sind. Ihr werdet alle Hände voll zu tun haben, um zu verhindern, dass kein einziges Paket von den Förderbändern fällt...

Greenhouse

Ein Schwarm widerlicher Insekten hat es auf die zarten Pflänzchen in eurem Gewächshaus abgesehen. Als pflichtbewusster Gärtner bewaffnet ihr euch mit Insektenspray und versucht, das Ungeziefer zu vertreiben. Jetzt, im Jahr 2000, schlüpft Yoshi in die Rolle des Gärtners und spuckt, wie gewohnt, Melonenkerne auf fliegende Shy Guys und freche Affen.

Die berühmtesten Klempner der Welt hatten vor beinahe 20 Jahren einen völlig anderen Beruf. An einer Verpackungsanlage hatten sie die Aufgabe, Kisten mit Waren zu füllen, zu verpacken und auf einen wartenden LKW zu laden.

Donkey Kong

In **Donkey Kong 64** ist Cranky bereits in Ehren ergraut. Zu Beginn der 80er Jahre war er aber einer der gefürchtetsten Videospiel-Halunken. Mario gelang es damals, den Gorilla im Dschungel zu fangen und in einen Käfig zu sperren. Aber er hat nicht mit dem kleinen Donkey Kong Jr. gerechnet. Damals machte er sich auf, um seinen gefangenen Vater zu befreien. Dabei muss er mechanischen Klap Traps und angriffslustigen Vögeln ausweichen, um zum Ziel zu gelangen.

portable

BOMBERMAN QUEST

Lass krachen, Kumpel!

Mit einem Laderaum voller gefangener Ungeheuer gleitet Bomberman in seinem Raumschiff durch das unendliche All. Plötzlich und ohne Vorwarnung wird das Sternenschiff von einem gleißenden Licht eingehüllt, was zur Folge hat, dass das futuristische Fortbewegungsmittel seiner vier Antriebe verlustig geht. Bomberman gelingt – gerade so – die Notlandung auf einem nahen Planeten. In bester Adventure-Manier muss er sich nun auf die Suche nach den verlorenen Teilen begeben. Ganz nebenbei jagt er auch noch die Biester, die nach der Notlandung aus seinem Schiff entkommen sind. Die wichtigsten Waffen im Arsenal des witzigen Helden sind natürlich jede Menge Bomben! Anfangs sind die Sprengkörper noch nicht sehr durchschlagskräftig, aber im Laufe der Zeit dürft ihr verschiedene Gegenstände, die besiegte Gegner hinterlassen haben, bei einem Waffenschmied zu stärkeren Bomben umbauen lassen. Außerdem lernt Ihr jede Menge neue Fähigkeiten, wie z.B. Schwimmen, Springen, Kicken und mehr! Die abenteuerliche Reise durch vier große Welten vereint die traumhafte Märchenatmosphäre von großen Action-Adventures wie **The Legend of Zelda – Link's Awakening DX** mit dem hochgradig explosiven Spielspaß der erfolgreichen Bomberman-Serie!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Action-Adventure
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1-2
SPEICHER ▸ Batteriespeicher
HERSTELLER ▸ Hudson
VERTRIEB ▸ Virgin

© 1999 HUDSON SOFT INC.

TUROK®

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

Monster & Mutanten

Seit Anbeginn der Zeit wurde die Balance zwischen Gut und Böse durch Krieger gewahrt, die den Titel „Turok" trugen. Joshua Fireseed, der Turok unserer Zeit, muss einmal mehr in den Kampf ziehen, um drohendes Unheil abzuwenden. In fernen Welten sammeln sich bionische Saurier und rüsten zum Kampf. Doch wer und welcher Plan hinter diesen monströsen Zusammenkünften steckt, kann niemand sagen. Fest steht, dass es nichts Gutes zu bedeuten hat. Als Turok reist ihr zu den Dschungeln des grünen Planeten, stapft durch den heißen Sand der Wüstenwelt, trotzt der bitteren Kälte auf einem vereisten Himmelskörper und trotzt den Gefahren des Vulkanplaneten. Zahlreiche Gegner versuchen, euch am Weiterkommen zu hindern. Glücklicherweise verfügt ihr über ein reichhaltiges Waffenarsenal, mit dem ihr die üblen Mutationen höchst effektiv in ihre Schranken weisen könnt. Sieben verschiedene Waffensysteme von Jagdmesser bis Raketenwerfer ebnen euch die Wege in den Tiefen der Galaxie. **Turok – Legenden des Verlorenen Landes** ist ein Freudenfest für Action-Fans und alle, die es noch werden wollen!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Action
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Acclaim

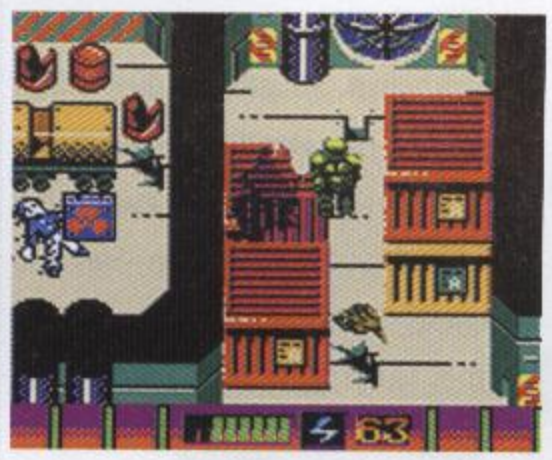
TUROK®: RAGE WARS TM AND ACCLAIM ® © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK 1999, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

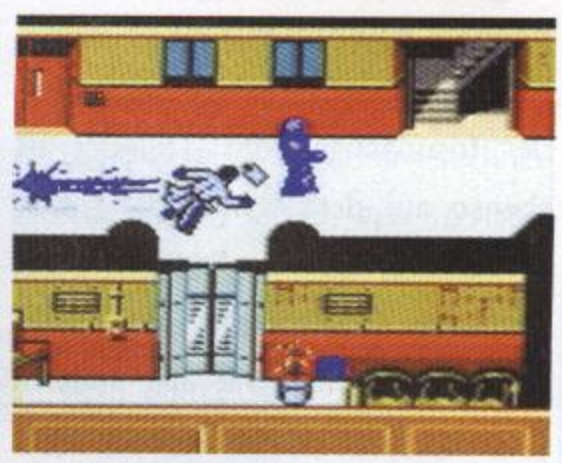
POWER

ARMORINES – PROJECT S.W.A.R.M.

DIES SIND KEINE MARIENKÄFER

Die Bugs sind los! Das monströse Ungeziefer hat seinen Heimatplaneten verlassen und ist in Sibirien gelandet. Von einer Basis im ewigen Eis aus wollen die Bugs die Herrschaft über die Erde antreten. Bei den „Bugs" handelt es sich übrigens nicht um irgendwelche Programmierfehler, sondern um alle erdenklichen Arten von Küchenschaben, Spinnen, Asseln und Maden in der Größenordnung von bis zu 20 Metern!





„Großes Kaliber gegen großes Getier!" lautet daher die Devise der tapferen Wissenschaftler, die losziehen, um der chitinbewehrten Katastrophe Herr zu werden. Acclaim hat schon mehrfach bewiesen, dass explosive Action in atmosphärischer Umgebung noch wesentlich heftiger wirkt. Diesem Motto folgend, kämpft ihr euch in **Armorines – Project S.W.A.R.M.** durch eiskalte Techno-Welten, in denen es von widerlichen Bugs nur so wimmelt. Granaten, MGs, Flammenwerfer und eine Reihe streng geheimer experimenteller Waffensysteme erleichtert Euch das Vorankommen in den von Rieseninsekten verseuchten Gebieten des winterlichen Sibirien!

CHECKBOARD

GENRE▸ Action
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Acclaim

ARMORINES™ AND ACCLAIM® © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Acclaim Studios Condon. Licensed by Nintendo. ALL RIGHTS RESERVED.

RAYMAN

KOMM MIT MIR INS MÄRCHENLAND!

Der böse Mr. Dark lässt nicht locker! In der Stille der Nacht hat er sich in Raymans Heimat eingeschlichen und dort alle Kobolde entführt. Diese Tat allein ist schon verabscheuungswürdig genug. Aber noch viel schlimmer ist, dass sich ohne diese Kobolde nie wieder das Licht der Sonne an den Wellen der silbrig funkelnden Seen brechen wird. Um zu verhindern, dass der letzte Tag anbricht, zieht Rayman los, um die kleinen Kerle aus den Klauen von Mr. Dark zu befreien.

In diesem wunderschönen, klassischen Jump`n`Run verlässt sich Rayman nicht nur auf seine Sprungfähigkeiten, er weiß auch, seine Faust gekonnt einzusetzen: Wenn er genügend Schwung holt, ist er in der Lage, seine Hand wie ein Geschoss über weite Distanzen zu schleudern. Gut für ihn, schlecht für die Gegner! (Mit dieser Technik lassen sich auch Käfige öffnen, Plattformen in Bewegung setzen und weit entfernte Griffe erreichen.)

Mit **Rayman** erlebt ihr aufregende, knifflige und stets spannende Abenteuer in traumhaft schöner Umgebung. Die Grafik zählt zum Schönsten, was ihr je gesehen habt, und ihr werdet darauf brennen, die anderen optischen Genüsse in den nächsten Leveln zu entdecken!

CHECKBOARD

GENRE▸ Jump'n'Run
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Ubi Soft

© 2000 UBI SOFT ENTERTAINMENT RAYMAN REGISTERED TRADEMARKS

PORTABLE

READY 2 RUMBLE BOXING — Fliegende Fäuste

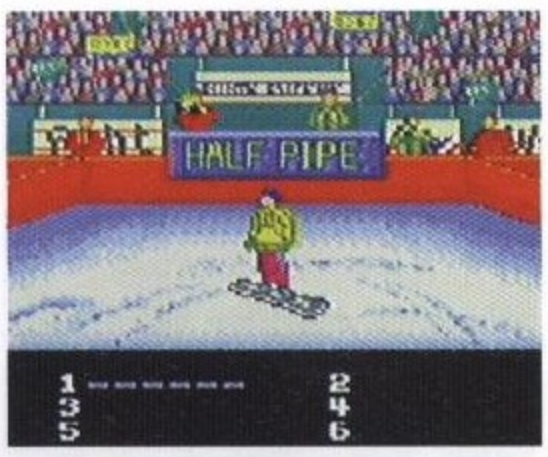
HERSTELLER ▸ MIDWAY VERTRIEB ▸ KONAMI

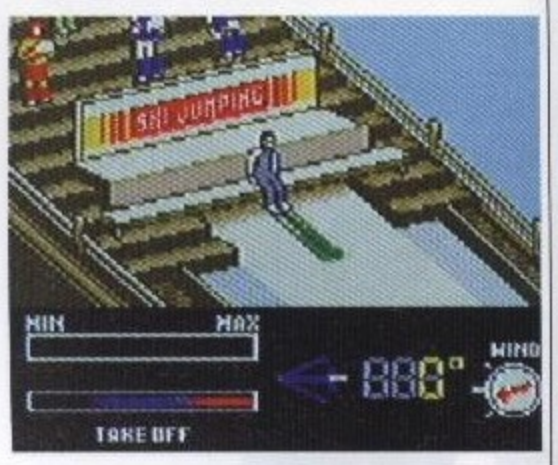
Ready 2 Rumble Boxing verschafft euch Boxsportspaß vom Feinsten! Der frisurlastige Afro Thunder ist ebenso auf dem Game Boy Color-Modul mit von der Partie wie der englische Faustkämpfer Big Willy Johnson. Ebenso wie alle anderen Charaktere, so verfügen auch diese beiden über bestimmte Grundtechniken und jede Menge Spezialattacken. Im schnellen Arcade-Modus wählt ihr einen Charakter und einen beliebigen Kontrahenten, um euch über mehrere Runden bis zum Sieg zu kämpfen. Der Championship-Modus eröffnet euch die Möglichkeit, eine glänzende Boxerkarriere zu verfolgen. Das richtige Arena-Feeling entsteht nicht zuletzt durch eine kleine technische Sensation, denn kommentiert wird das Geschehen durch digitale Sprachausgabe vom wohl berühmtesten Ring-Ansager aller Zeiten: Michael Buffer! Damit ihr die Wucht der Schläge auch fühlen könnt, wurde dem rasanten Kampfsportspiel eine Rumble Cartridge spendiert!

KONAMI WINTER GAMES — Ei, wie das saust!

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ KONAMI

Selbst wenn ihr mitten im schönsten Wintersportgebiet lebt, habt ihr wohl selten bis nie die Gelegenheit, acht verschiedene Wintersportarten auf einmal zu erleben. Mit **Konami Winter Games** ist dieses Problem gelöst. Egal ob furioser Abfahrtslauf, trickreiche Snowboard-Action in der Halfpipe oder beim Riesenslalom,





donnernde Bobrennen auf der Eisbahn, virtuose Trick-Ski-Einlagen, eleganter Eisschnellauf oder der majestätische Ski-Flug von der großen oder kleinen Schanze: Das alles wird euch geboten! Dank modulinternem Speicher dürft ihr jederzeit mit eurer reichhaltigen Medaillensammlung vor euren Freunden protzen.

Jim Henson's Muppets — Jetzt tanzen alle Puppen!

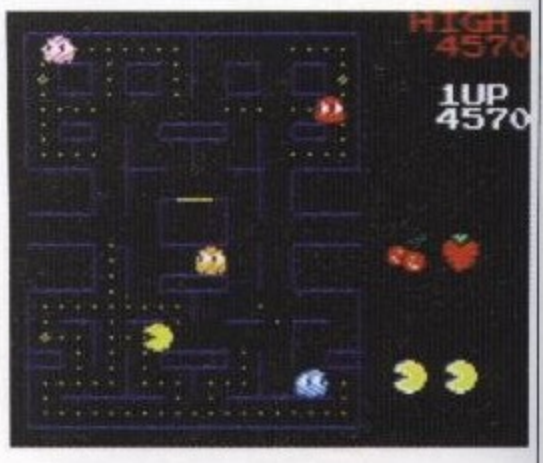
HERSTELLER ▸ TAKE TWO VERTRIEB ▸ TAKE TWO

Jahrelang waren sie die Stars der Mattscheibe. Seit geraumer Zeit machen sie auch die Kinoleinwand unsicher: Kermit, Miss Piggy, Fozzy Bear, Bob, Gonzo, Dr. Honigtau Bunsenbrenner, Stattler und Waldorf, Sam und wie sie alle heißen. Jetzt treiben die Muppets ihre Späße auch auf dem Game Boy Color. In einem spannenden Jump'n'Run steuert ihr Kermit, den Frosch, durch zahlreiche Welten. Dank Froschschenkel-Power springt ihr gekonnt über alle Arten von Hindernissen und weicht den Gegnern aus, die hinter jeder Ecke auf euch lauern. Jede Menge Items, die ihr unterwegs einsammeln könnt, erleichtern eure gefahrvolle Reise durch die Welt der berühmtesten Puppen-Bande der Welt. Lasst euch von den Muppets in diesem wunderschönen und rundum gelungenen Jump'n'Run in die magische Welt ihres Erfinders Jim Henson entführen.

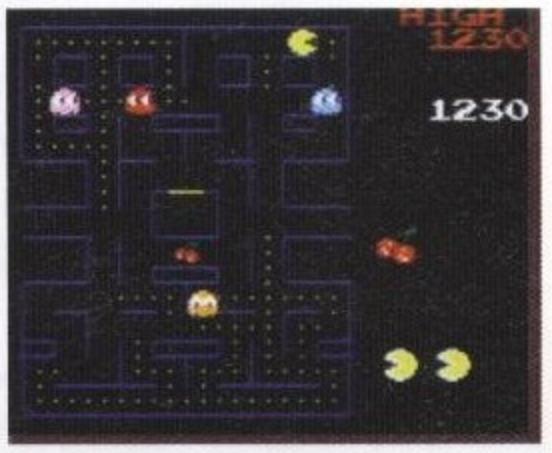
PAC-MAN SPECIAL COLOUR EDITION — Mampf! Mampf! Mampf!

HERSTELLER ▸ NAMCO VERTRIEB ▸ ACCLAIM

Vergesst alle Fastenkuren und Fitnessdiäten! **Pac-Man**, der legendäre Videospiel-Mampfer, kehrt auf dem Game Boy Color zurück in die Welt der virtuellen Labyrinthe. Während er damit beschäftigt ist, alle Punkte zu verspeisen, die in verwinkelten Gängen verstreut sind, wird der kugelige Held von Geistern gejagt. Nach dem Verzehr einer speziellen Energiepille werden allerdings die Jäger zu Gejagten!



Doch der beliebte Fress-Klassiker kommt nicht allein: Das zweite Spiel, das auf dem Game Boy Color-Modul schlummert, vereint zwei Klassiker in sich. **Pac-Panic** ist ein interessanter Hybrid zwischen der zeitlosen Spaßmaschine Tetris und dem knallgelben Nimmersatt Pac-Man. Arcade-Action ist damit nicht nur für trübe Wintertage garantiert!

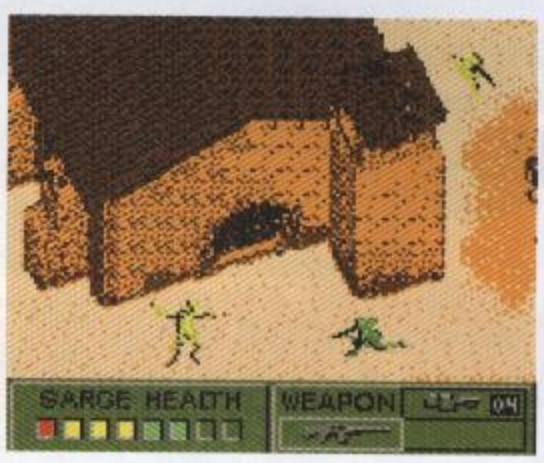


POWER

ARMY MEN SARGE'S HEROES — Iiiiiinks um!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Im Spielzeugland ist mächtig was los! Zwei Armeen von Plastiksoldaten stehen auf Kriegsfuß miteinander. Ihr übernehmt das Kommando über eine der Armeen und zieht gegen eine ebenso kriegerische Kunststofftruppe ins Feld. In drei verschiedenen Terrains müsst ihr hinter die feindlichen Linien vordringen, die taktischen Pläne eurer Gegner stehlen oder gefangene Verbündete retten. Je nach Mission dürft ihr auch auf Panzer, Jeeps oder Helikopter zurückgreifen. Mehr als 15 unterschiedliche Missionen und verschiedene Waffensysteme (u.a. Bazookas, Granaten und Flammenwerfer) sorgen für durchgehende Action und Abwechslung. Gekrönt wird der Spaß durch den großartigen Zweispieler-Modus, in dem ihr gegen einen menschlichen Kontrahenten in die Schlacht ziehen dürft.

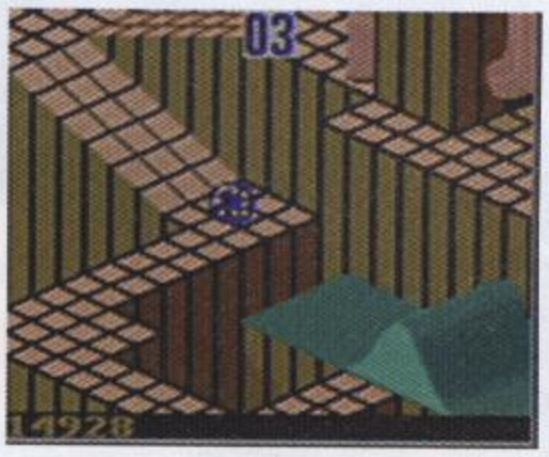


MARBLE MADNESS — Da kullert was!

HERSTELLER ▸ MIDWAY **VERTRIEB ▸** KONAMI

Marble Madness auf dem Game Boy Color ist die perfekte Umsetzung des Arcade-Hits aus dem Jahr 1985. Ihr kontrolliert eine Murmel (!) und führt ein Rennen gegen die Uhr: Sechs umfangreiche Level bieten Herausforderungen und Hürden, wie zum Beispiel Brücken, Steilhänge, Irrgärten, instabile Böden, Vakuumsauger, Schleimungeheuer, Säurebecken und gegnerische Murmeln. Schafft ihr es, euren kugeligen Schützling vor Ablauf der Zeit ins Ziel zu bringen, wird euch die verbleibende Zeit im nächsten Level als Bonus angerechnet. Ziel des Spiels ist es, den sechsten Level zu beenden und noch einen kleinen Zeitvorrat übrig zu haben.

Der surrealistisch angehauchte Grafikstil lässt euch Strecken und Hindernisse klar voneinander unterscheiden, und digitalisierte Sounds aus dem Originalspiel vermitteln Euch das absolute Arcade-Feeling!



RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR — lasset uns schrotten!

HERSTELLER ▸ MIDWAY **VERTRIEB ▸** KONAMI

Wissenschaftler lernen es nie: Ein Laborexperiment schlägt fehl, und drei ziemlich verärgerte Ungeheuer ziehen los, um alles zu verwüsten, was ihnen vor die Klauen kommt. Zwar weiß niemand genau, warum sie das tun, aber es scheint ihnen (und vor allem auch euch) jede Menge Spaß zu machen!

Wahlweise mit Ruby, dem Hummer, Curtis, der Laborratte, oder Boris, dem Rhinozeros, zieht ihr los, um Häuser einzureißen, Autos zu zerquetschen und lästige Hubschrauber vom Himmel zu holen. Natürlich lässt sich die Bevölkerung ein derartiges Vorgehen nicht ohne weiteres gefallen, und so befindet ihr euch ständig unter heftigstem Beschuss. Ein kleiner humanoider Snack zwischendurch verhilft euch – solltet ihr zu sehr in Bedrängnis geraten – zu einem ordentlichen Energieschub. Im Laufe der Zerstörungstour befreit ihr einige Eurer Kumpels, so dass ihr in weiterer Folge insgesamt sieben Charaktere zur Auswahl habt. Steht euch ein zweiter Game Boy Color inklusive Spiel und Universal Game Link-Kabel zur Verfügung, dürft ihr gemeinsam mit einem Freund zur virtuellen Randale ausziehen!

STAR WARS YODA STORIES — lernen Du mußt, junger Skywalker!

HERSTELLER ▸ LUCAS ARTS **VERTRIEB ▸** THQ

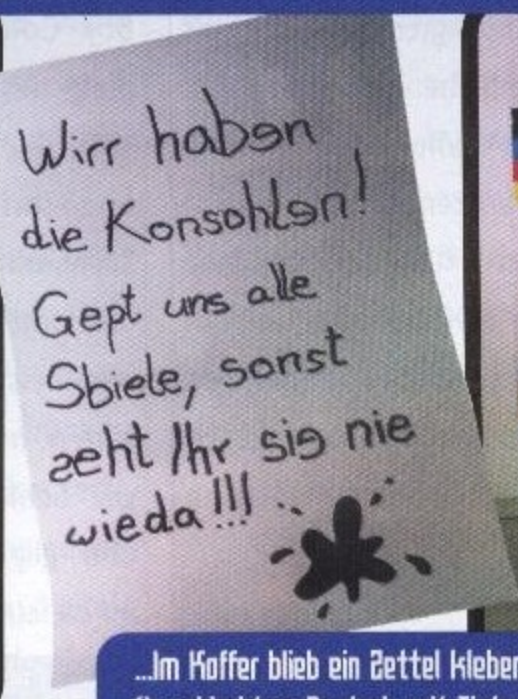
Die derzeitige Star Wars-Begeisterung macht natürlich auch vor dem Handheld nicht halt: In ***Star Wars: Yoda Stories*** (exklusiv für Game Boy Color) begleitet ihr den jungen Luke Skywalker bei seiner harten Ausbildung zum Jedi an der Seite seines Meisters Yoda. Auf dem Weg zum Ritter hat der Held vielen Gefahren zu trotzen und zahlreiche Rätsel zu lösen. Bewaffnet mit eurem Lichtschwert und mit der Unterstützung vieler Freunde könnt ihr aber jeder Bedrohung gelassen ins Auge sehen und werdet am Ende mit Sicherheit die Weisheit eines Jedi-Ritters erlangt haben. ***Star Wars: Yoda Stories*** ist ein echtes Highlight und reiht sich nahtlos in die Reihe der erfolgreichen ***Star Wars***-Spiele auf Nintendo-Konsolen. Möge die Macht mit euch sein!

DIE GLORREICHEN SECHS

In jahrelanger Forschungsarbeit kam der berühmte Forscher Prof. Grinsoir zu der Erkenntnis, dass den buntschimmernden Konsolen der Nintendo64 Color Edition bestimmte Eigenschaften innewohnen. Erstmals ist es der Presse gestattet, einen Blick auf die sagenumwobenen 64 Bit-Maschinen zu werfen.

Die Freude steht ihm im Gesicht.
Die Arbeit ist getan.
Er schätzt sich hoch, der schlaue Wicht,
und schreitet forsch voran.

„ARRGH!!!" hallt der Schrei!
Die Wände beben.
Fort ist der holde Schatz...



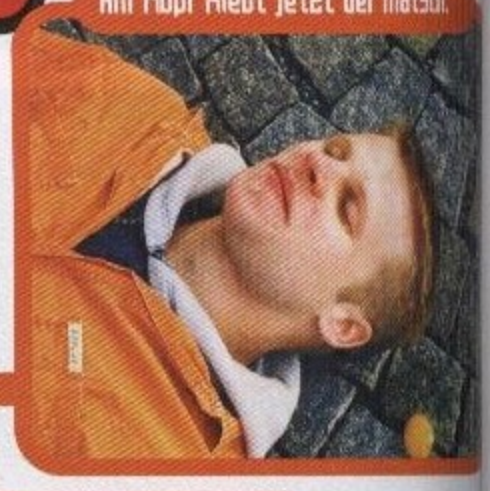
...Im Koffer blieb ein Zettel kleben.
(In schlechtem Deutsch, mit Tintenspratz.)

Entsetzen macht sich breit im Kopf,
die Trauer ist gar groß.
Ihm bleibt nur eins, dem armen Tropf:
Er schickt die Superhelden los.

Sie eilt herbei die Heldenschar,
um Unrecht gleich zu rächen.
Und wenn es sein muss, werden sie
die Diebesknochen brechen.

Die Finsterlinge sieht man hier.
Sie scharen sich zu sechst.
„Die Konsolen kriegt Ihr nicht!"
Ach, es ist wie verhext.

Ein falscher Tritt – Ein lauter Schrei!
Das Ei macht leise: „Platsch!"
Der Böse fiel mitsamt dem Ei.
Am Kopf klebt jetzt der Matsch.



SUN ORANGE

GESCHICKLICHKEIT

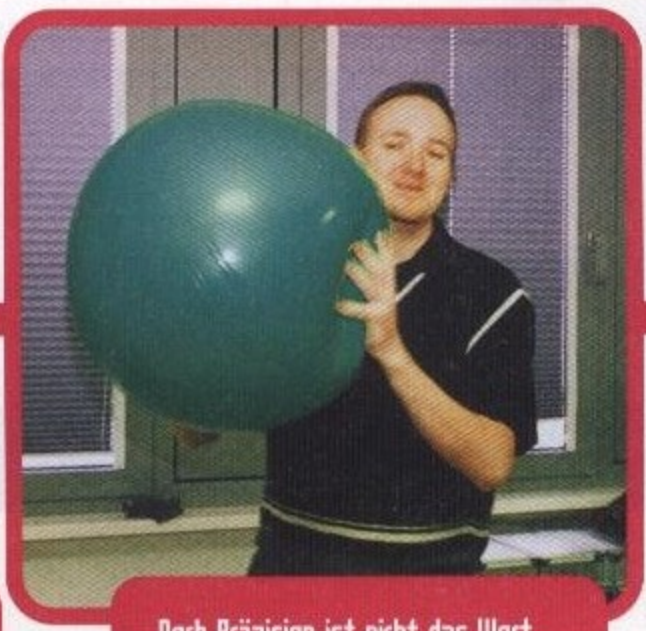
Der erste Kampf wird gleich beginnen.
Gar böse wird gefunkelt.
Aus diesem Streit gibt's kein Entrinnen.
(Zumindest wird's gemunkelt.)

Geschicklichkeit ist hier gefragt.
Der Löffel schmeckt zwar kläglich.
Doch damit noch zu balancieren
Ist sicher nicht alltäglich.

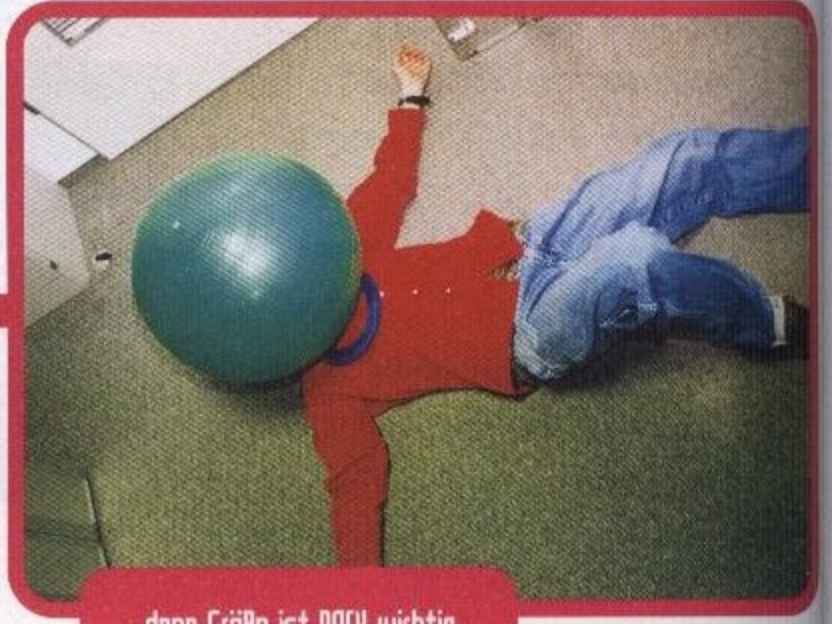
FIRE RED

PRÄZISION

Der nächste Streit steht kurz bevor.
Den Ring hält er zwar richtig.



Doch Präzision ist nicht das Wort,...



...denn Größe ist DOCH wichtig.

OCEAN BLUE

GESCHWINDIGKEIT

Wer der Konsole würdig ist,
das wird ein Wettlauf zeigen.

Die Bösewichtin jappst
und schwitzt.

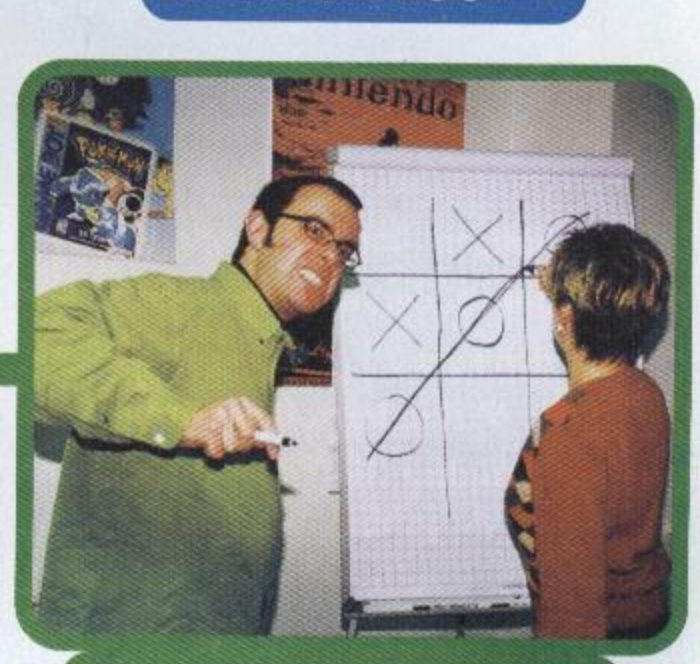
Sie konnt' es nur vergeigen.

JUNGLE GREEN

CLEVERNESS

Hirn gegen Hirn!
Wer clever ist, wird meisterlich bald siegen.

Der grüne Wicht ist ziemlich sauer.



„Wie konnt" sie mich nur kriegen?"

SMOKE BLACK

KRAFT

1

Grimmig knurrend stehen sie hier,
die Meister harter Schläge.

2

Ein rechter Haken...

3

...zarter Drücker,

4

der Kerl war doch zu träge.

ATOMIC PURPLE

MUT

1

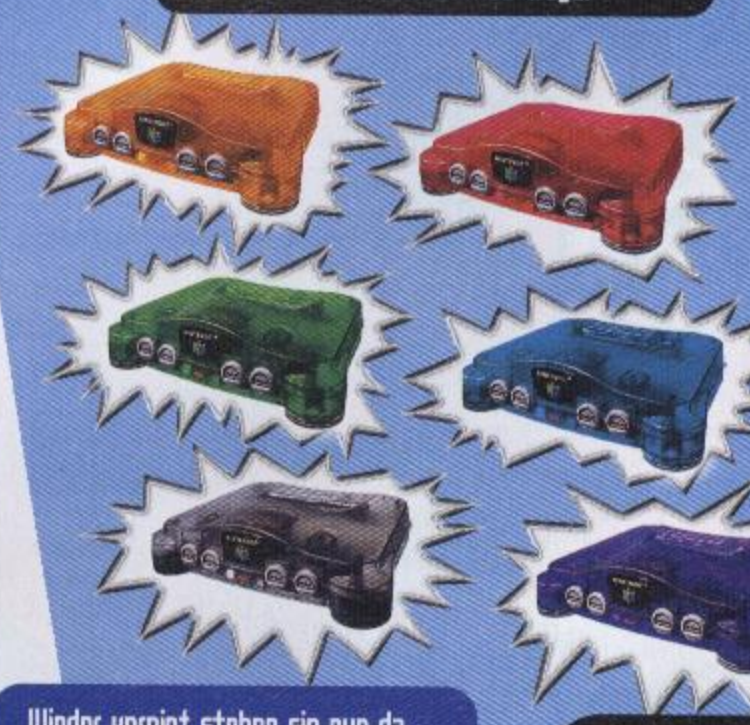
In luftiger Höhe
soll sie sein,
die unsichtbare
Brücke.

2

Der Mut war da,
die Brücke nicht.
Die Böse macht
die Mücke.

Der Sturz war lang, der Aufprall hart.
Noch lange hallet nach das „BUMM!"
Die Heldin stolz nach unten blickt:

3



Wieder vereint stehen sie nun da,
die kostbaren Juwelen.
Das Gute hat vollauf gesiegt...
... weil das Böse einfach zu blöd ist.

ENDE

special

Pokémon Schnapp' sie Dir alle!™

Hilfe, wir ertrinken in Zeichnungen! Im letzten Heft hatten wir euch aufgefordert, uns Bilder zum Thema Pokémon im Winter zu schicken. Die Resonanz war unglaublich! Tonnen von Briefen und Paketen erreichten uns und begruben uns unter sich. (Noch heute suchen wir nach einigen Mitarbeitern, die seit der Bilderlieferung verschwunden sind.)

Vielen Dank fürs Mitmachen! Natürlich fiel die Wahl nicht leicht, zu viele Bilder waren einfach zu gut. Schließlich kam die siebenköpfige Redaktionsjury zu einem Ergebnis, das ihr auf den vor euch liegenden Seiten bewundern könnt. Alle Künstler, deren Bilder hier abgedruckt werden, erhalten jeweils ein ultimatives Pokémon-Actionfiguren-Surprisepaket! Viel Spaß damit!

Silke Hecker, Eisenberg

Stefanie Oeben, Duderstadt

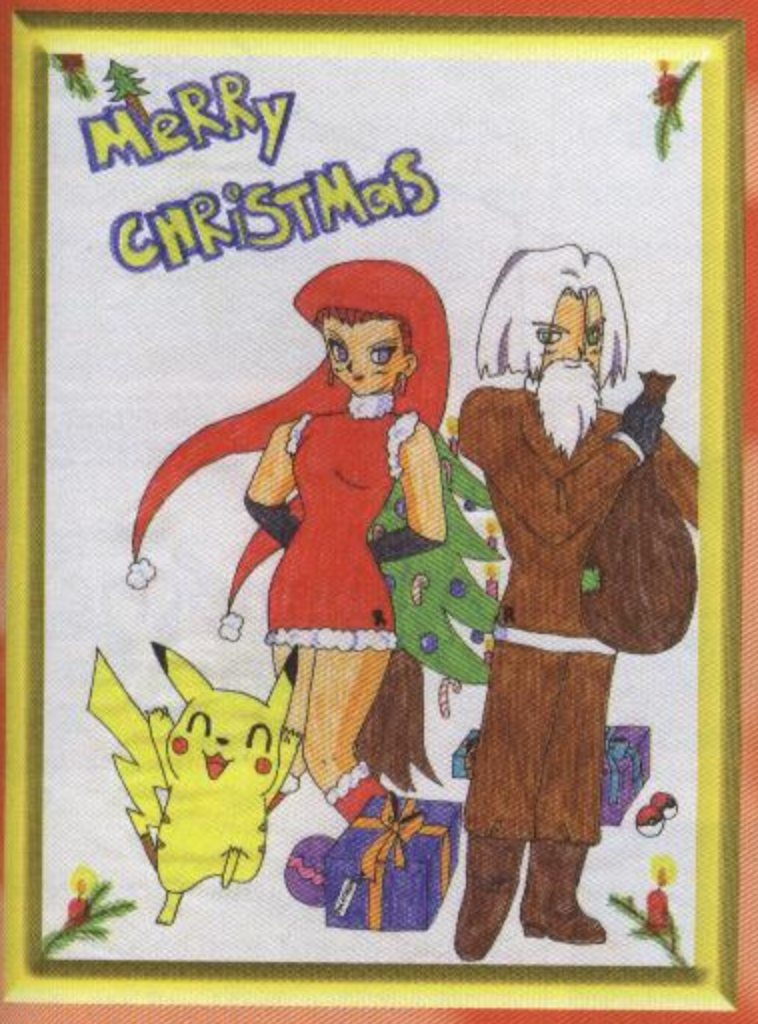
Dominika Fux, Wendlingen

Hajo Maelger, Kehl

WINTER WONDERLAND

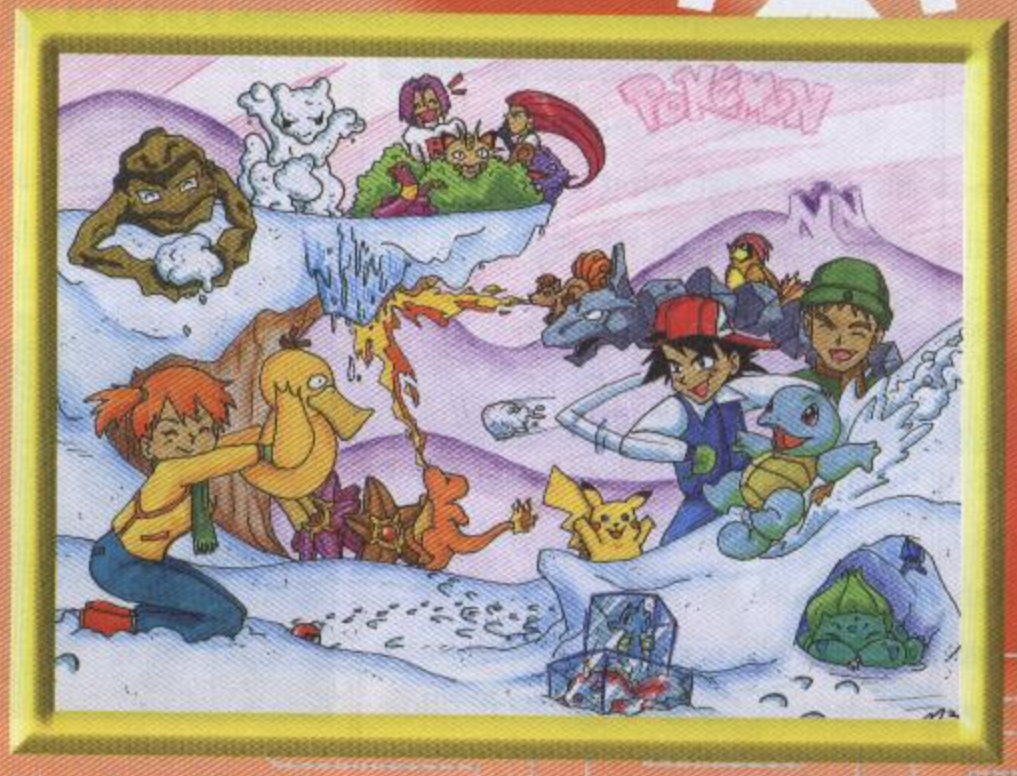
Filip Fröhlich, Nürnberg

Franziska Pickardt, Thürungen



Ines Dörfel, Büdelsdorf

Bernhard Bemert, Randersacker



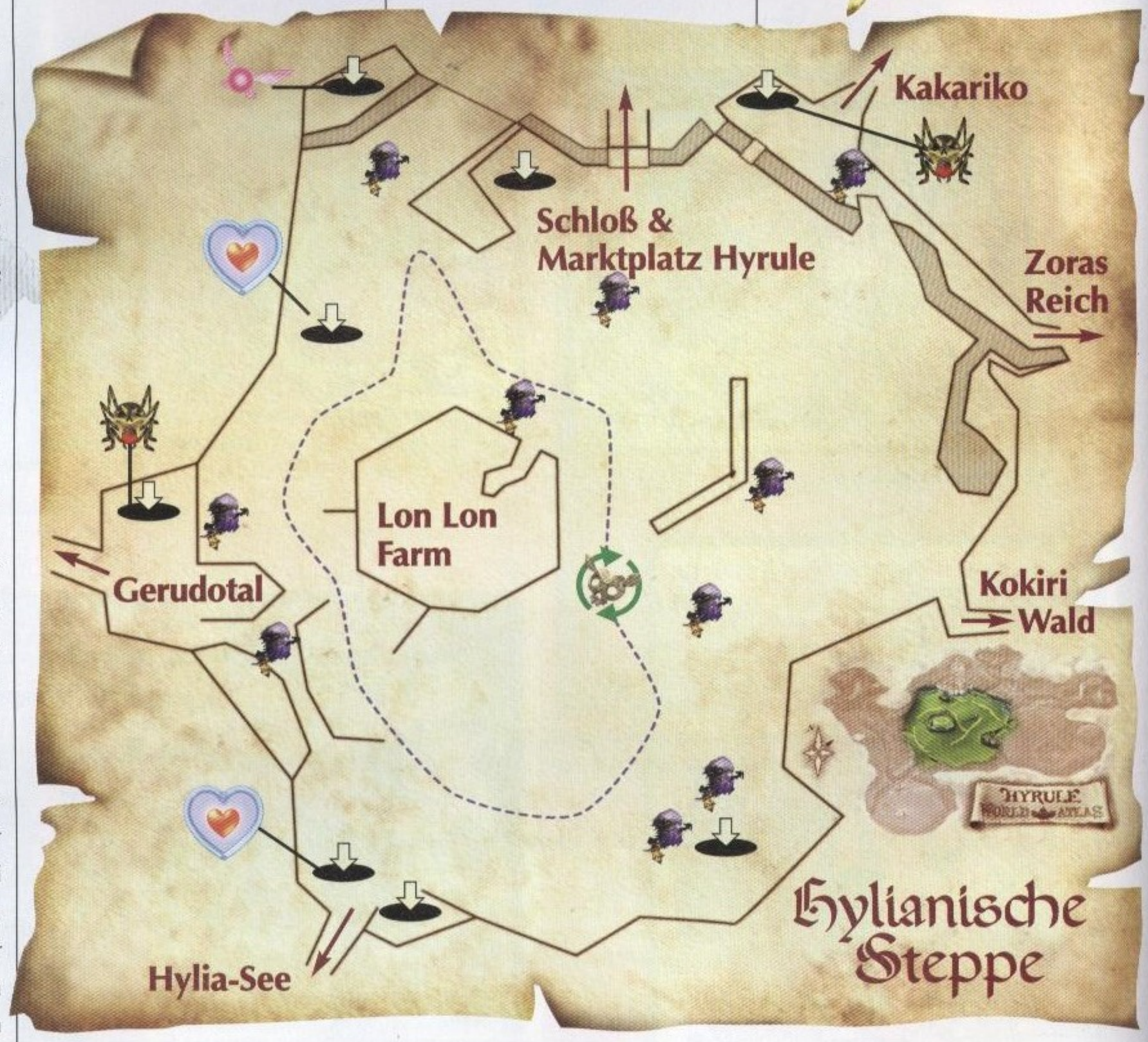
Marco Bono, Klein-Gerau

Robert Helms, Bad Sassendorf

SUPPORT

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64 — DIE ZEHN NACHTSCHWÄRMER

Habt ihr schon mal als älterer Link das Haus gleich rechts nach der Zugbrücke betreten, die zum Marktplatz von Hyrule führt? Hier trefft ihr einen ziemlich seltsamen Typen. Er verspricht euch eine Belohnung, wenn ihr ihm einige Nachtschwärmer bringt. Begebt euch in die hylianische Steppe, in der sich insgesamt zehn dieser Geister aufhalten. Jeder von ihnen bevorzugt einen ganz bestimmten Bereich der weitläufigen Steppe. Wir haben euch die Aufenthaltsorte der Nachtschwärmer auf unserer Karte eingezeichnet. Sie lassen sich allerdings nur blicken, wenn ihr auf eurem Pferd Epona unterwegs seid, aber dafür tauchen sie – obwohl es Geister sind – auch tagsüber auf. Es kann auch vorkommen, dass sie sich nur dann zeigen, wenn ihr aus einer bestimmten Richtung auf ihren Lieblingsplatz zureitet. Sobald ihr einen Nachtschwärmer erblickt, solltet ihr ihm schnellstens zwei Treffer mit eurem Feenbogen verpassen, bevor er wieder verschwindet. Habt ihr ihn getroffen, könnt ihr seine Seele in eine leere Flasche stecken und bei dem merkwürdigen Geisterhändler abgeben.



An diesen Stellen könnt ihr die Nachtschwärmer finden!

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64 — JET FORCE GEMINI — TRIBAL-TRICK

Na, seid ihr auch fleissig auf Tribal-Jagd? Es ist ja mitunter etwas schwer, die putzigen Kerlchen einzusammeln... Auf dem Planeten *Goldwood* im Abschnitt *Talkessel*, den ihr nur mit Vela betreten könnt, befinden sich in einem schier endlosen Abgrund drei Plattformen, auf denen jeweils ein Tribal auf seine Rettung wartet. Der Haken dabei ist, dass alle drei Plattformen in den Abgrund sinken, sobald ihr eine davon betretet. Deshalb müsst ihr sehr schnell von einer Plattform zur nächsten hüpfen, dabei die Tribals einsammeln und anschließend zurück auf festen Boden springen, bevor die Plattformen zu tief hinab gesunken sind. Ziemlich schwierig, nicht wahr? Ihr könnt euch die Sache allerdings etwas erleichtern: Springt auf eine der Plattformen, sammelt den Tribal ein und springt sofort wieder zurück aufs Festland. Nun kümmert ihr euch nicht weiter um die sinkenden Plattformen, sondern verlasst den Bereich mit dem Abgrund durch jenes Tor, durch das ihr ihn betreten habt. Geht ihr anschließend wieder durch das Tor zurück zum Abgrund, werdet ihr feststellen, dass die Plattformen wieder ihre ursprüngliche Position eingenommen haben. Auf diese Weise könnt ihr nun auch die beiden anderen Tribals einzeln einsammeln!

Tribal-Sammeln leicht gemacht!

NEUE CHEATS

GLOVER

Wir haben für euch ein paar neue witzige und hilfreiche Cheats aufgetrieben. Um sie zu aktivieren, drückt ihr während des Spiels START und gebt dann mit den C-Knöpfen folgende Kombinationen ein:

Als Frosch spielen	Oben, rechts, unten, rechts, oben, links, links, oben
Unendlich Spielversuche	Oben, oben, oben, oben, oben, rechts, unten, rechts
Unendlich Gesundheit	Rechts, rechts, unten, rechts, rechts, rechts, oben, links
Alle Level offen	Oben, rechts, rechts, unten, links, unten, oben, rechts

Um die Cheats zu deaktivieren, pausiert ihr das Spiel mit START und drückt achtmal C-unten.

War das nicht eben noch ein Handschuh?

DURCHSCHLAGENDE SUPERWAFFEN

SUPER METROID

SUPER NINTENDO

Bei diesem Klassiker unter den Action-Spielen könnt ihr mit einem kleinen Trick Eure Waffen gehörig aufwerten! Dazu müsst ihr eure verschiedenen Strahlenwaffen mit dem *Charge Beam* kombinieren. Drückt während des Spiels START, um die Karte einzusehen, und betätigt dann die R-Taste. Nun befindet ihr euch im *Samus Status-Bildschirm* und könnt mit dem Steuerkreuz die Waffen auswählen. Wichtig ist, dass ihr ausser dem *Charge Beam* nur eine zusätzliche Strahlenwaffe angewählt habt (die Waffen sind angewählt, wenn sie im Beam-Fenster gelb aufleuchten). Nun nehmt ihr das Spielgeschehen wieder auf und wählt am oberen Bildschirmrand die *Superbombe* an. Wenn ihr nun den *Charge Beam* aufladet, werdet ihr sehen, dass ihr eine Superwaffe in der Hand habt. Probiert den Trick mal mit jeder Strahlenwaffe aus – ihr werdet beeindruckt sein!

Diese Waffe macht nicht nur optisch einiges her!

BEQUEM EINHEITEN BAUEN

COMMAND & CONQUER

Nervt es euch auch, dass ihr immer, wenn ihr eine neue Einheit aufstellen wollt, das Bau-Menü aufrufen müsst und dadurch vom Geschehen auf dem Schlachtfeld abgelenkt werdet? Durch einen kleinen Trick könnt ihr dieses Problem umgehen: Ruft wie gewohnt das Bau-Menü mit dem Z-Trigger auf, wählt die gewünschte Einheit und bestätigt mit dem A-Knopf. Nun schließt ihr das Bau-Menü wieder. Sobald ihr die Meldung erhaltet, dass die Einheit fertig ist, haltet ihr den Z-Trigger gedrückt und betätigt den A-Knopf. Nun wird eine weitere Einheit der selben Art aufgebaut. Auf diese Weise könnt ihr – genügend Geld vorausgesetzt – beliebig viele gleiche Einheiten aufstellen, ohne dass ihr das eigentliche Geschehen aus den Augen lassen müsst.

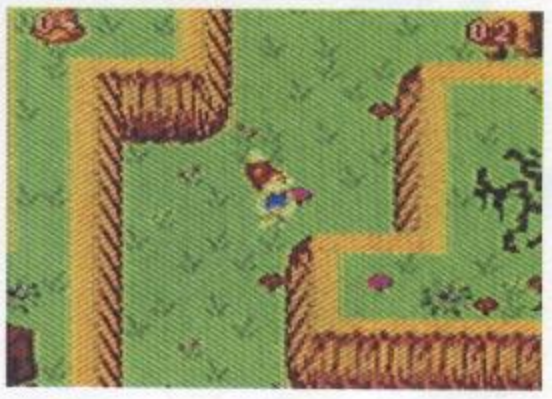
Eine starke Truppe!

NIE MEHR ENERGIEMANGEL

Conker's Pocket Tales

GAME BOY COLOR

Euer flinker Nager leidet an chronischer Energieknappheit? Das muss nicht sein: Sobald ihr merkt, dass ihr nur noch eine oder zwei Energieeinheiten besitzt, speichert ihr das Spiel ab und schaltet den Game Boy aus. Wenn ihr anschließend wieder einschaltet und euren Spielstand ladet, werdet ihr feststellen, dass Conker wieder über vier Energie-Eicheln verfügt. (Dieser Trick funktioniert allerdings nicht, wenn ihr das Spiel auf dem Super Game Boy spielt.)



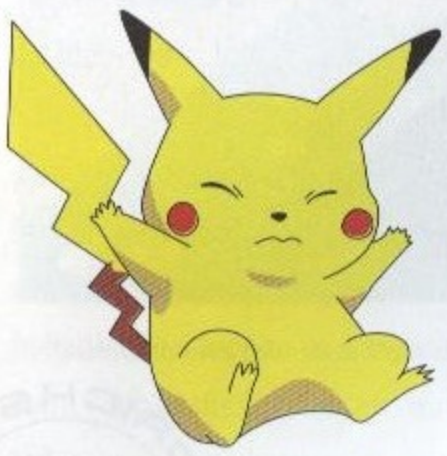
Vier Energieeinheiten – kein Problem!

SUPPORT

HOTLINE GAME BOY

POKÉMON – ZUGANG NACH SAFFRONIA CITY

Wie gelange ich in die Stadt Saffronia City?



Saffronia Citys Zugänge werden von durstigen Zollbeamten bewacht. Um die Stadt betreten zu können, solltet ihr daher zunächst das Kaufhaus in Prismania City aufsuchen. Geht dort ins oberste Stockwerk, in dem ihr Getränkeautomaten vorfindet. Lauft zu einem der Automaten und drückt den A-Knopf, um die Getränkeauswahl zu sehen. Kauft eines der Getränke – es ist egal, welches – und verlasst die Stadt durch den östlichen Ausgang. Auf der Route 7 betretet ihr das Zollhaus auf der linken Seite. Wenn ihr den Wächter ansprecht, wird er euch nach einem Getränk fragen. Ihr übergebt es ihm automatisch, und nun könnt ihr Saffronia City endlich betreten. Der Wächter teilt das Getränk übrigens mit seinen Kollegen, so dass ihr die Stadt nun von allen Seiten aus betreten und verlassen könnt!

Der Zugang nach Saffronia City ist endlich frei!

JET FORCE GEMINI – KRAFTZELLE

HOTLINE NINTENDO64

Wie erhalte ich die Kraftzelle für das Raumschiff?

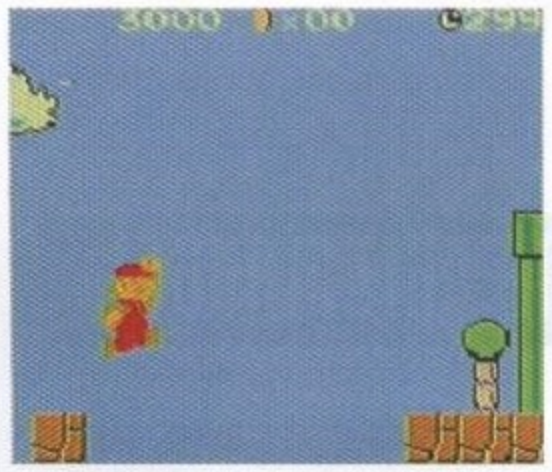
Hier könnt ihr die Ohrstöpsel gewinnen!

In der Wasserruine trefft ihr auf einen Eisbären, der Euch zur M.S. Anubis schickt. Dort begebt ihr euch im Abschnitt *Lagerhaus* in den Raum mit dem langen Fließband. Geht entlang des Fließbands nach oben und zerschießt die riesigen Glasscheiben auf der linken Seite. Nachdem ihr diese passiert habt, geht ihr durch eine Tür und danach über die Balken. So erreicht ihr die andere Seite des Raums, auf der ihr wieder einen Durchgang passieren müsst. Nun folgt ihr dem Weg bis zu einem Schacht, den ihr an einem Floyd-Symbol erkennt. Kriecht durch den Schacht und startet die *Floyd-Mission*. Hierbei müsst ihr eine Goldmedaille gewinnen, d. h. ihr müsst mindestens sieben Schaltkreise einsammeln sowie alle drei Schalter und den Energiegenerator zerstören. Ihr müsst diese Aufgabe allerdings in nur 60 Sekunden Zeit bewältigen! Als Belohnung erhaltet ihr Ohrstöpsel, die ihr dem genervten Eisbären übergebt, und zum Dank schenkt er euch die Kraftzelle!

SUPER MARIO BROS. DELUXE – BREITE SCHLUCHT

HOTLINE GAME BOY COLOR

Wie überquere ich im Level 8-2 die breite Schlucht?



Mit Anlauf gelangt ihr zur anderen Seite!

Spielt ihr im Modus *Original 1985*, gelangt ihr im Level 8-2 zu einer breiten, scheinbar unüberwindlichen Schlucht. Nutzt Marios spezielle Fähigkeiten, um auf die andere Seite zu gelangen. Stellt euch auf den linken der beiden schmalen Blöcke, haltet den B-Knopf gedrückt und lauft nach rechts. Durch den gedrückten B-Knopf rennt euer Klempner über den schmalen Spalt einfach hinweg. Springt ihr dann exakt im letzten Moment ab, habt ihr auch dieses Hindernis erfolgreich gemeistert!

HOTLINE

NINTENDO64

DONKEY KONG 64 – TROPISCHER TRUBEL

Wie gelange ich in der Welt *Tropen Trubel* auf die höher gelegenen Ebenen?

Erreicht ihr in der Welt *Tropen Trubel* den schmalen Fluß, seht ihr auf der anderen Seite mehrere höhergelegene Ebenen, auf denen sich vermutlich einige Geheimnisse verbergen. Aber wie gelangt ihr dorthin? Das ist eigentlich ganz einfach: Folgt dem Flußlauf nach links bis zur letzten Palme. Von dieser Stelle aus lauft ihr geradeaus auf den Fluss zu, springt hinein und schwimmt zum gegenüberliegenden Ufer. Hier seht ihr eine dicke, grüne Kletterpflanze, die am Hang nach oben gewachsen ist. „Kletterpflanze" könnt ihr in diesem Fall wörtlich nehmen, denn ihr könnt an ihr wie an einer Palme hochklettern!

Hier geht's aufwärts!

HOTLINE

NINTENDO64

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE – DER WEG ZUM KÄFIG

Wie erreiche ich im Level *Feenlichtung* den Käfig im Schiff?

Von hier aus gelangt ihr zum Käfig!

Im Level *Feenlichtung* seht ihr einen Käfig, der auf einem Schiff hinter einem Gitter an der Decke hängt. Zu diesem Käfig gelangt ihr aber erst vom Level *Echohöhlen* aus. Dort nämlich fliegt ihr mit einem Pulverfass durch einen großen Raum. Am Ende dieses Raumes befindet sich links oben in der Wand ein Durchgang, den ihr an einem hellen Lichtschein erkennt.

Von dort aus gelangt ihr zurück zur Feenlichtung, wo ihr den Käfig erreicht!

HOTLINE

NINTENDO64

BANJO-KAZOOIE – SCHWER ERREICHBARER SCHALTER

Wie kann ich in der Welt *Rusty Bucket Bay* den Hexenschalter erreichen?

Um den Hexenschalter in dieser Welt zu erreichen, müsst ihr zum Seil flattern, an dem die große TNT-Kiste hängt. An diesem Seil klettert ihr nach oben, um auf den Arm des Krans zu gelangen. Von hier aus könnt ihr den gesuchten Schalter bereits sehen. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr vom Arm des Krans aus in Richtung des Schalters springen

Achtet darauf, dass ihr nicht zu früh losflattert!

und erst am höchsten Punkt des Sprungs den Flatterflug einsetzen. Aktiviert ihr dann den Schalter mit einer Kopfgranate, erscheint das 9. Puzzleteil im Schloß der Hexe.

SUPPORT

READY 2 RUMBLE™ BOXING

Keine Angst vor gebrochenen Nasen oder Cuts quer über die Augenbrauen: Bei Ready 2 Rumble riskiert ihr im Höchstfall einen abgewetzten Daumen! Doch der Betreuer an den Seilen hat für solche Fälle einen Kübel Eiswasser parat und macht euch in den Pausen zwischen den einzelnen Kämpfen sicher schnell wieder fit!

[nics]

Alles dreht sich um die Kohle!

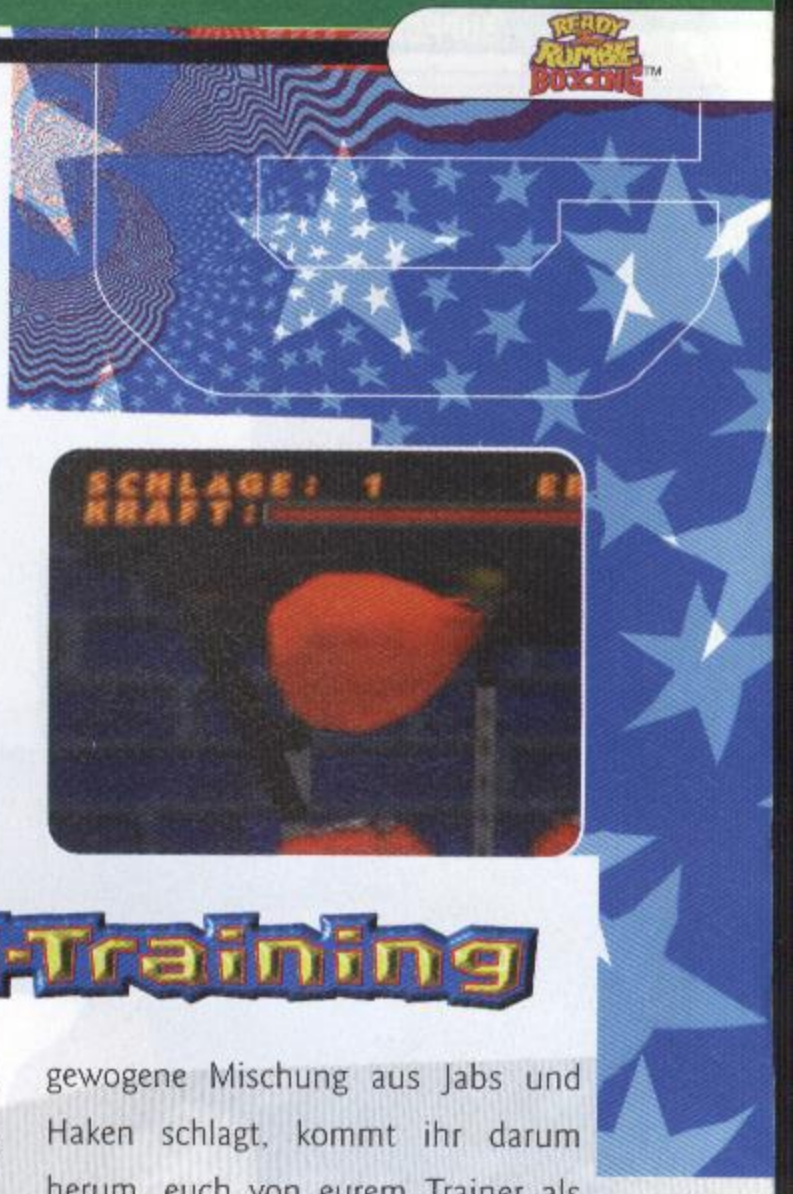
Bei **Ready 2 Rumble** geht gar nichts ohne das nötige Kleingeld. Für Titelkämpfe muss man Startgelder zahlen und das Training der anfangs noch etwas unbeholfenen Boxer verschlingt ebenfalls Unsummen. Wenn ihr clever seid, sucht ihr euch aus den drei zu Beginn zur Verfügung stehenden Faustkämpfern denjenigen aus, mit dem ihr am schnellsten Fortschritte macht. Afro Thunder ist für diese Aufgabe bestens geeignet, da er schnell und wendig ist und trotz seines geringen Körpergewichts einen absolut effektiven rechten Haken schlägt ↓ ➡ + ●, der außerdem sehr schnell aufzupowern ist.

Zunächst solltet ihr Afro einige Preiskämpfe bestreiten lassen, um euch mit den nötigen finanziellen Mitteln auszustatten, damit er kräftig trainieren kann. Haben seine Geschicklichkeit und seine Stärke 30% überschritten, ist er in der Bronzeklasse nahezu unschlagbar. Schickt ihn nun in die Titelkämpfe – doch denkt daran, dass die Boxer pro Runde nur 20 Kämpfe austragen dürfen, um Klassenbester zu werden. Habt ihr also nach dem Geldverdienen weniger als zehn Restkämpfe, solltet ihr diese lieber weiter zum Geldverdienen nutzen und mit dem Titel auf die nächste Runde warten.

Sobald ihr Afro Thunder zum Champion der Bronzeklasse gemacht habt, steht euch ein weiterer Boxer zur Verfügung. Von nun an solltet ihr Afro zunächst nur noch zu Preiskämpfen einsetzen, wodurch er auch weiterhin an Geschicklichkeit, Stärke und Ausdauer gewinnt und somit bald keinen Gegner mehr zu fürchten hat. Dabei solltet ihr möglichst hohe Wetteinsätze auf seine Siege wagen, was euren Reichtum stetig mehren wird.

Mit diesem finanziellen Polster könnt ihr dann wiederum eure neu freigespielten Boxer gleich zu Beginn der Runde trainieren und sie mit den besten Siegchancen ins Rennen schicken.

© READY 2 RUMBLE TM BOXING © 1999 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC., ALL RIGHTS RESERVED. LIKENESS OF MICHAEL BUFFER AND THE READY TO RUMBLE TM TRADEMARK USED UNDER LICENSE FROM BUFFER PARTNERSHIIP



Training macht den Champion

Absolut unumgänglich für einen erfolgreichen Titelkampf ist ausgewogenes Training! Jedes der sechs manuellen Trainingsgeräte erhöht die Geschicklichkeit eurer Fighter und eurer Finger. Den größten Erfolg habt ihr, wenn ihr eure Kämpfer möglichst schon in der Bronze-Klasse aufpowert. Dort ist die Geschwindigkeit, mit der die Aufgaben zu lösen sind, am niedrigsten, und die Boxer nehmen Geschicklichkeit und Schlagstärke mit in die höheren Ligen.

Birnball-Training

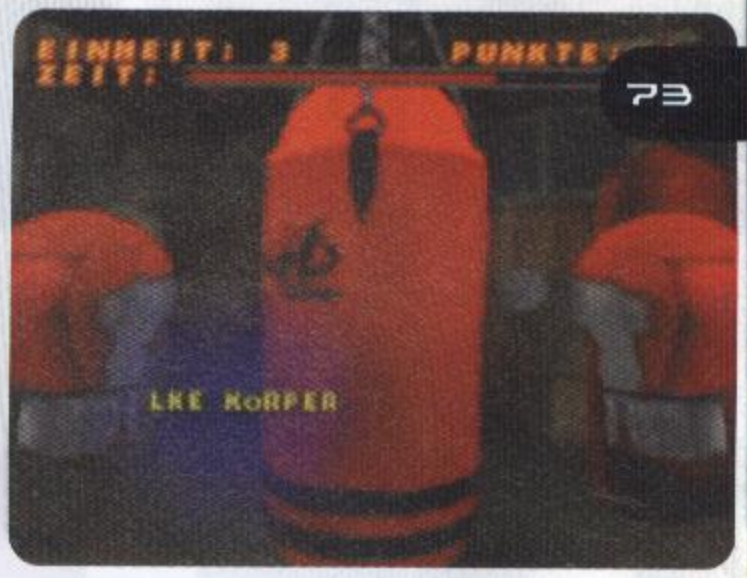
Bei diesem Training ist es wichtig, die nur begrenzt zur Verfügung stehende Power eures Boxers optimal auszunutzen. Ihr sammelt Punkte, wenn die Birne die Decke berührt. Doch nur, wenn ihr eine ausgewogene Mischung aus Jabs und Haken schlagt, kommt ihr darum herum, euch von eurem Trainer als „Gernegroß" oder gar „Schwächling" beschimpfen zu lassen.

Rumble-Aerobic

Nicht nur für Hupfdohlen und Balletteusen gut! Diese spezielle Aerobic erhöht die Geschicklichkeit eures Boxers und fördert gleichzeitig seine Ausdauer. Timing und Reaktionsvermögen sind hier besonders wichtig! Sobald der kleine Ball über dem geforderten Knopf absinkt – zuschlagen!

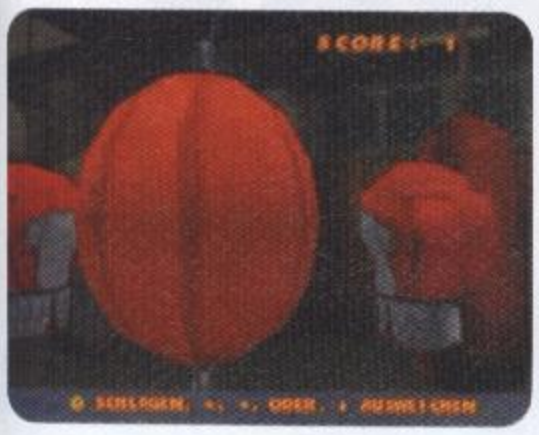
Sandsack-Training

Auch hier zeigt sich einmal mehr die ganze Gemeinheit eures Betreuers: Ihr lernt die Knopfbelegung der einzelnen Schläge besser ganz schnell auswendig, denn sonst werdet ihr das Opfer der wüstesten Schimpftiraden. Sandsacktraining erfordert „Zuschlagen auf Zuruf". Es fördert neben der Geschicklichkeit und der Ausdauer auch die Stärke eurer Boxer.



Ausweichtraining

Hier kommt die Physik mit ins Spiel: Aktion bedeutet Reaktion. Und wer nicht auf die Reaktion gefasst ist, kriegt Kopfschmerzen! Euer Trainer gibt euch Anweisungen, wie ihr den Ball zu bearbeiten habt und wie ihr ausweichen müsst, um Beulen zu vermeiden. Dieses Training steigert die Geschicklichkeit und die Ausdauer, außerdem hilft es euch, die einzelnen Schläge besser zu koordinieren und auf Aktionen eurer Gegner besser zu reagieren.



Gewichts-Training

Auch hier ist alles wieder eine Frage des richtigen Rhythmus'! Durch Halten des A-Knopfs stemmt ihr das Gewicht in die Höhe - lasst ihr den Knopf los, sinkt es wieder ab. Wenn ihr den richtigen Rhythmus findet, trefft ihr sogar wie gefordert die beiden sehr schmalen grünen Linien, an die man das Gewicht möglichst nahe heranbringen sollte!

SUPPORT

Fiese Sissy-Tricks

Selbst ein Fighter, den ihr zu 100prozentiger Stärke aufgepowert habt, kann nicht einfach in den Ring steigen und ohne den einen oder anderen hinterlistigen Trick gewinnen. Deshalb merkt euch die folgenden Hinweise gut!

Selbstheilung durch Schubbern

Auch der beste Boxer kann es nicht immer vermeiden, gelegentlich von seinem Gegner getroffen zu werden. Daher solltet ihr, sobald ihr euren Gegner ausgeknockt habt, den analogen Joystick des Controllers so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn drehen. Das füllt eure Energieleiste in null Komma nichts wieder auf. (Vorsicht, allzu häufiges Schubbern führt zu Blasenbildung!)

Sissy

Ganz gemein, aber äußerst hilfreich bei schwer besiegbaren Gegnern ist dieser Trick: Sorgt dafür, dass ihr eurem Gegner in jeder Runde durch wenige effektive Schläge mehr Schaden zufügt als er euch. Und dann nehmt die Beine in die Hand... Wer auf diese Weise durch die fünf Runden tänzelt, der wird ebenfalls Sieger und kann sogar Champion werden. (Die Beschimpfungen des Trainers, die ihr für solche Aktionen erntet, könnt ihr im Optionsmenü übrigens ausschalten!)

Einmal gut getroffen...

...und jetzt noch 55 sec. Abstand halten

Clever eingesetzte Rumble-Power

Durch Treffer, die euren Gegner stark schädigen erhaltet ihr Rumble-Punkte. Sobald das Wort RUMBLE vollständig unterhalb eures Boxers zu lesen ist, könnt ihr durch gleichzeitiges drücken des A- und B-Knopfs für kurze Zeit besonders starke Schläge ausführen. Wenn ihr jedoch noch 30 oder 40 Sekunden bis zum Rundenende zur Verfügung habt und die Energieleiste eures Gegners ohnehin schon anzeigt, dass er kurz vor einem K.O. steht, solltet ihr ihn zuerst mit einem normalen Schlag niederstrecken, um ihm dann direkt nach dem Aufstehen mit ein paar Rumble-Kellen wieder auf den Boden zu befördern. Der dritte Niederschlag und somit der Sieg ist dann ein Leichtes. Beachtet aber immer das Zeitlimit, denn manchmal schinden die Gegner durch Taumeleien wertvolle Sekunden!

Versteckte Charaktere

Neben den 13 Boxern, die in der Spielanleitung vorgestellt werden, gibt es noch fünf weitere geheime Kämpfer; hier stellen wir vor:

Kemo Claw

Alter	Größe	Gewicht	Reichweite
34	2,12 m	60 kg	2,47 m

Kemo bietet einen äußerst seltsamen Anblick im Ring, besonders durch seinen ausgeprägten Haltungsschaden. Hinzu kommen bei diesem Boxer aus New Mexiko überproportional lange Arme, die seine Gegner das Fürchten lehren. Kemos Schwinger sind mörderisch!

Special Moves:

Warcry: ↓, ↓ + ◀

Arrowhead Punch: ↓, ↓ + ◀

Shaman Punch: ↓, ↓, ↓ + ▲

Bruce Blade

Alter	Größe	Gewicht	Reichweite
25	1,92 m	121,5 kg	1,95 m

Ein Champion, wie er im Buche steht! Bruce besitzt eine ausgewogene Statur und verfügt über absolut umwerfende Grundschläge. Außerdem hat er ganz schön Grips in der Birne, denn er schützt diese stets mit einem Helm!

Special Moves:

Corkscrew Blade: ↓, ↓ + ◀

Sit Down: ↓, ↓, ↓ + ▲

Disrespect: ↓, ↓, ↓ + ◀

Nat Daddy

Alter	Größe	Gewicht	Reichweite
25	2,02 m	132,5 kg	2,51 m

Ein absoluter Gigant des Rings: Riesig groß, riesige Reichweite, riesiger Bizeps. Eigentlich hätte Nat nicht einen einzigen Kontrahenten zu fürchten, wären da nicht seine Beine. Nat Daddy hat die langsamsten Füße des ganzen Boxstalls. Eine wahre Herausforderung für gut trainierte Spieler.

Special Moves:

Jackhammer: ↓, ↓ + ▲

Dropping Bombs: ↓, ↓, ↓ + ◀

Dump Truck: ↓, ↓, ↓ + ▲ + ◀

Damien Black

Alter	Größe	Gewicht	Reichweite
500	2,16 m	125 kg	2,63 m

Niemand weiß, woher dieser angsteinflössende Athlet kommt. Nicht nur seine Fäuste sind gefürchtet, auch seine Kampfschreie lassen den Gegnern das Blut in den Adern gefrieren! Ganz zu schweigen vom beißenden Schwefelgeruch, den dieser Hüne verströmt...

Special Moves:

Quadrouple Punch: ↓, ↓ + ◀

Brainquake: ↓ + ◀ + ▲

SUPPORT

Wohlan, suchet die legendären Waffen!

Ihr mutigen Recken und tapferen Kämpferinnen, die ihr das Land Ataria aus den Klauen des Bösen befreien wollt, höret meine Worte! Findet die legendären Waffen und Artefakte, die der üble Dämon Skorne vor den Augen der Unwissenden verborgen hat. Denn wollt ihr die höllischen Wächter in jeder Welt in die Tiefen der Unterwelt verbannen, so wird euch dies nur mit diesen Jahrtausende alten Waffen gelingen! [tr]

GAUNTLET™ LEGENDS

Der Krummsäbel von Rasha

Welt: Mountain/Level V: Berghöhlen – Mountain Cavern

Um die Chimäre, den Boss des Schloss-Levels leichter zu bezwingen, benötigt ihr diese legendäre Waffe. Und hier ist sie zu finden: Wenn ihr den zentralen Bereich des Levels erreicht habt, findet ihr einen Schalter, dessen Pfeil in Richtung Abgrund weist. Lauft über den Schalter – auf diese Weise wird ein Steinblock aktiviert, mit dem ihr zu einem versteckten Bereich eine Ebene tiefer gelangt. Von dort sieht man bereits den Krummsäbel, allerdings versperrt euch Lava den Weg dort hin. Lasst euch vom Steinblock wieder nach oben bringen und lauft nun genau nach Südwesten zur übernächsten Plattform. Betätigt den Schalter, der sich dort befindet, und lauft wieder zum Steinblock-Lift zurück. Der Weg zu Rashas Krummsäbel ist frei!

Die Eisaxt von Untar

Welt: Castle/Level IV: Schatzkammer – Castle Treasury

Die adäquate Begrüßung für den Endboss der Gebirgswelt: Besitzt ihr die Eisaxt, gefriert dem Drachen für eine Weile das Blut, und ihr könnt ihm gleich zu Beginn einige effektive Schläge verpassen, ohne dass euch auch nur ein Energiepunkt abgezogen wird! Ihr findet Untars legendäre Waffe in der Schatzkammer des Schlosses – um sie zu erreichen, müsst ihr unzählige Schalter betätigen! Aber der Reihe nach: Zerschlagt rechts von euch das brüchige Mauerstück, um einen Schalter zu betätigen, dessen Pfeil nach Norden zeigt. Betätigt ihn und folgt dem Weg bis zu einem Raum mit zwei Fässern und einer Truhe. In der linken oberen Ecke zerschmettert ihr einen Steinhaufen und betätigt den Schalter, der dadurch frei wird. Lauft dann wieder nach oben und betretet einen Raum im südlichen Bereich des Levels. Dort zerstört ihr die brüchige Wand und betätigt den dahinter befindlichen Schalter, damit der Thron aus der Versenkung gehoben wird. Betretet auch noch den kleinen, quadratischen Raum nördlich davon und betätigt alle Schalter. Benutzt die Teleporter-Felder, um bis zum Thron zu gelangen. Betätigt den darauf befindlichen Schalter, damit sich die Balustrade senkt, die bislang den Weg zum Raum mit den vielen Säulen versperrt hat. In der Mitte dieses Raumes seht ihr bereits die Eisaxt, die sich auf einem Sockel befindet. Bezwingt zunächst alle Gegner und zerstört die Zugänge, durch die sie in den Raum gelangen. Nun habt ihr genug Zeit, nacheinander die restlichen Schalter zu betätigen. Ist dies erledigt, verlasst ihr den Raum wieder und durchquert einen schmalen Gang im Nordwesten. So gelangt ihr zu weiteren Teleporter-Feldern. Teleportiert in den nächsten Raum, geht die Treppe hinauf, zerstört das Fass und betätigt den Schalter. Auf diese Weise senkt sich der Sockel mit der Eisaxt. Geht in den großen Raum zurück und sammelt sie ein!

© 1998 ATARI AGMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY AND THE M IN A CIRCLE DESIGN ARE TRADEMARKS OF MIDWAY GAMES INC.

Die Flamme von Tarkana

Welt: Town/Level III: Turmspitze – Town Spire

Im Dorf ist mehr los als in der Fußgängerzone an einem Samstag vor Weihnachten! Ihr steht einer regelrechten Sintflut grauenerregender Zombies und ekliger Riesenmaden gegenüber, und der Weg zur Turmspitze wird ein wahres Hauen und Stechen! Habt ihr das Dorf durchquert, gelangt ihr zum Turm, an dessen Außenmauer ein steinerner Weg empor führt. (Betätigt am besten gleich zu Beginn der Rampe den Schalter, der sich hinter einer Mauer befindet.) Und dann beginnt ihr mit dem Aufstieg, der enorm beschwerlich wird, denn ihr werdet immer noch von einer gigantischen Armada Untoter angegriffen. Lauft dann am besten bis ganz nach oben, um alle Gegner zu beseitigen. Geht dann wieder zum Beginn der Rampe und zählt die zerstörten Monster-Generatoren: Zwischen dem sechsten und siebten befindet sich (hinter einer unscheinbaren Mauer) das gesuchte Artefakt! Betätigt daher den Schalter am oberen Ende der Rampe und lauft wieder zurück, denn nun hat sich eine hölzerne Plattform gehoben. Betätigt dann den Schalter, um die Wand hinabfahren zu lassen und besiegt die Gegner, die dahinter auf euch warten. Zerstört den Steinhaufen auf der linken Seite, betätigt den Schalter, lauft zur nächsten Plattform, die an der Turmmauer empor fährt und betätigt dort einen weiteren Schalter. Nun verschwindet auch der Steinhaufen auf der rechten Seite in der Mauernische und gibt einen weiteren Schalter frei. Sowie ihr auch ihn betätigt habt, erreicht ihr Tarkanas Flamme, mit der ihr dem Yeti ordentlich das Fell versengt!

Der Speer von Marker

Welt: Ice/Level IV: Kluften – Ice Fissure

Der Pestwurm, der das Dorf bedroht, ist ein grünlich-schleimiger Widerling, dem ihr am besten gleich zu Beginn mit Markers Speer ein Loch in die schuppige Haut stecht! Den Speer findet ihr erst, nachdem ihr fast den ganzen Level durchquert habt. (Ihr erhaltet auf einem Pergament, das ihr in einer Truhe findet, noch einen Hinweis, dass sich der Speer ganz in der Nähe befindet!) Er schwebt hinter den Fluten eines Wasserfalls und ist zunächst nicht erreichbar. Erst müsst ihr einen Steinblock herabfallen lassen – lauft daher zunächst ein Stück zurück und zerstört das vordere Stück des Eisblocks auf der linken Seite. So gelangt ihr zu einem Fass, das ihr dahinter findet. Zerschlagt es, betätigt den Schalter und lauft wieder eine Ebene nach oben. Geht danach über die Brücke, betätigt den Schalter, den ihr auf dem Eisblock zuvor bereits gesehen habt, den ihr aber jetzt erst erreichen könnt – nun ist es kein Problem mehr, den Speer einzusammeln! Jetzt könnt ihr den Pestwurm böse pieksen...

Der Seelenretter

Welt: Battlefield/Level II: Türme – Battlefield Towers

Bereits zu Beginn des Levels könnt ihr das rot schimmernde Artefakt auf einem der Türme erkennen. Geht vom Start aus in südlicher Richtung (betätigt den Schalter im Turm links von euch) und folgt dem Weg bis zum Boden zu einer Stelle, an der ihr drei dunkle Kisten seht. Zerstört die erste, um einen Schalter zu finden. Betätigt ihn und geht in die Richtung, die er euch weist. Betätigt den nächsten Schalter, den ihr findet und verfahrt auf diese Weise auch mit den anderen Schaltern. (Einer befindet sich im Turm mit dem Seelenretter-Artefakt!) Lauft wieder in Richtung Start und betätigt den Schalter auf dem Turm, den ihr passiert. Lauft in Pfeilrichtung zur Liftplattform und fahrt hinunter, wo ihr in einer Grube zwei Schalter betätigen müsst. Folgt den Pfeilen und zerschlagt die Holzstreben des Turms, um den nächsten Schalter zu erreichen. Danach müsst ihr in diesem Bereich noch drei weitere Schalter betätigen (Folgt immer den Pfeilen!), bevor ihr euch wieder nach oben begebt. Lauft nun zum Turm mit dem Artefakt und sammelt es ein!

Mit diesem wundersamen, uralten Artefakt habt ihr gegen Skorne eine reelle Chance...

newsflash

DAS WIRD SUBÄR!

BANJO UND KAZOOIE KEHREN ZURÜCK!

BANJO-TOOIE™

Lange war es still um das Dreamteam aus dem Hause Rare. Nun endlich haben die Programmierer verlauten lassen, dass es gar nicht mehr so lange dauert, bis Banjo und Kazooie sich wieder auf heimischen Bildschirmen tummeln. **Banjo-Tooie**, so der offizielle Titel des Nachfolgers von **Banjo-Kazooie**, ist bereits zu großen Teilen programmiert. Erste Bilder lassen auf ein fantastisches

Jump'n'Run schließen, das sogar den Vorgänger noch übertrifft. Und das ist sicher nicht so einfach, denn **Banjo-Kazooie** steht bei Nintendo-Fans sehr hoch im Kurs. Nach Angaben von Rare wird das Spiel bereits auf der kommenden E3 in Los Angeles spielbar sein. Lest in der nächsten Ausgabe näheres zum neuen Superhit fürs Nintendo64.

EUROWEB

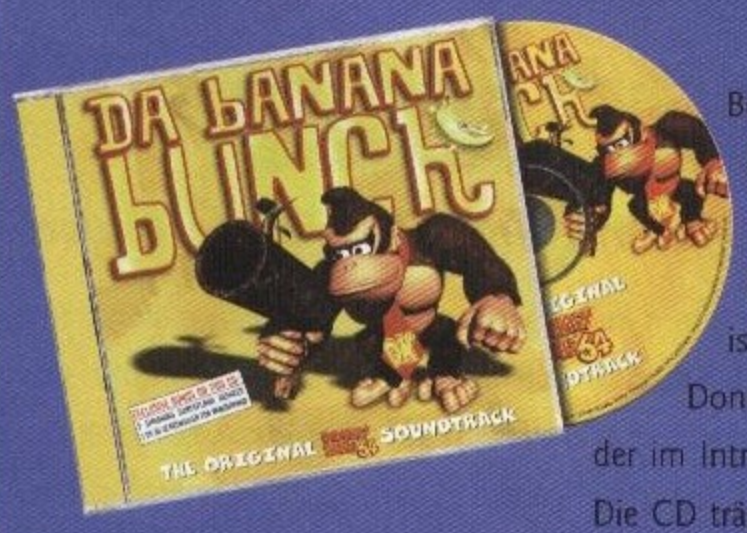
DIE EUROPÄISCHE NINTENDO-SITE JETZT VIERSPRACHIG!

Wer in diesen Tagen auf die offizielle Nintendo Website surft, dem wird auffallen, dass diese nun in vier verschiedenen Sprachen angeboten wird. Neben den bisherigen Sprachen Deutsch und Englisch gesellen sich nun auch Französisch und Spanisch dazu.

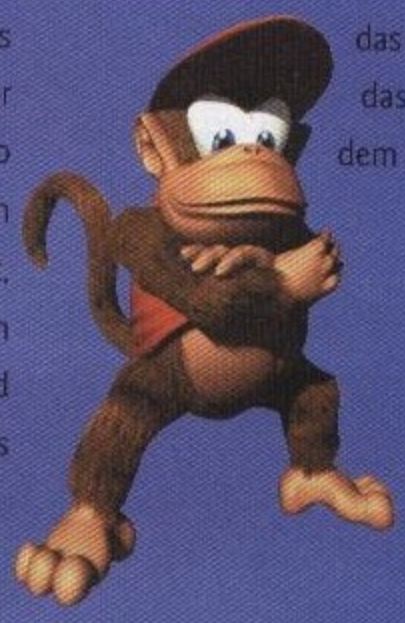
Damit unterstützt Nintendo den europäischen Gedanken und bietet zudem den Sprachbegabten unter euch die Möglichkeit, eure Spanisch- oder Französisch-Kenntnisse zu schulen und zu verbessern. Wie gewohnt bietet die Website auch in Zukunft brandheiße Informationen rund um die kunterbunte Spielewelt von Nintendo, Online-Games, Tipps und Tricks, Downloads und alles andere, was das Spielerherz begehrt.

BUMMBADABUMM AUF CD!

NEUE PRÄMIE FÜR ABONNENTEN!



Der fantastische Soundtrack von **Donkey Kong 64** ist ab sofort als CD erhältlich. Natürlich nur für Abonnenten des Club Nintendo Magazins. Wer sich also in diesen Tagen für ein Abo entscheidet, kann die auf CD gepressten Urwaldklänge schon bald zuhause genießen. Als Bonus befinden sich ein exklusiver Screensaver und drei coole Remixe auf der silbernen Scheibe. Natürlich ist auch der affenstarke Donkey Kong Rap vertreten, der im Intro des Spiels zu hören ist! Die CD trägt den Titel DA BANANA BUNCH und ist neben Candy Kong das heißeste Teil, das jemals aus dem Urwald kam!



BSH NEWSFLASH

DIE KANADIER... ...SIND AN ALLEM SCHULD!

SOUTH PARK™

Cartman, Kyle, Stan und Kenny. Vier Namen, die mittlerweile so bekannt sind wie die der Beatles. Bisher haben die Rabauken aus dem kleinen Städtchen South Park nur auf dem Fernsehschirm ihr Unwesen getrieben, nun wird das Ganze größer, länger und noch gehässiger. South Park läuft nun nämlich auch im Kino! Für diejenigen unter euch, die genauso große South Park-Fans sind wie die Jungs und Mädchen der Redaktion, verlosen wir 10 Soundtrack-CDs zu „South Park – Der Film".

Alles, was ihr tun müsst, um die Songs der zynischen Kids auch zuhause hören zu können, ist, folgende Frage richtig zu beantworten und eine Postkarte mit der Lösung an die bekannte Redaktionsadresse zu schicken. Stichwort für diese Aktion ist South Park, Einsendeschluss ist der 28. 2. 2000.

Wie heißt die zahnspangentragende Schwester von Stan, die ganz gerne mal ihren kleinen Bruder vermöbelt?

NUN IST SIE WEG!

Netty hat uns verlassen. Nach jahrelanger treuer Redaktionsassistenz hat sich unsere geliebte Netty aus dem Staub gemacht. Nachdem sie den Schock über die Trennung von Take That überwunden hatte (siehe Club Nintendo 2 und 3/96) und nahezu in Fanpost ertrunken ist, waren wir eigentlich guter Dinge, dass so etwas nie wieder geschehen würde. Es kam anders. Netty verliebte sich in DJ Bobo und beschloss, eine Karriere in der Daily Soap „Gute Zeiten – Schlechte Zeiten" anzustreben. Vielleicht werden wir sie ja eines Tages an der Seite von DJ Bobo oder gar im Daniels wiedersehen...

Netty bei einer ihrer liebsten Tätigkeiten.

DAS BUCH ZUM SPIEL ODER DAS SPIEL ZUM BUCH?

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Den Leseratten und euch wird sicher aufgefallen sein, dass sich im Titel des Spiels **Tom Clancy's Rainbow Six** der Name eines bekannten amerikanischen Roman-Autors verbirgt. Nach „Jagd auf Roter Oktober" verspricht „Rainbow Six" ein weiterer Bestseller zu werden. Freunde von spannenden Agenten-Romanen sollten daher ihre Ohren spitzen, denn wir verlosen fünfmal ein exklusives Rainbow Six-Paket, das aus dem Nintendo64-Spiel und einer handsignierten (!) Buchausgabe besteht. Wer Interesse an diesem einzigartigen Tom Clancy-Paket hat, sollte die Antwort zu folgender Frage auf eine Postkarte schreiben und sie bis zum 28. 2. 2000 unter dem Stichwort „Rainbow Six" an die bekannte Redaktionsadresse schicken.

Wie heißt der Schauspieler, der in der Romanverfilmung zu „Jagd auf Roter Oktober" die Hauptrolle gespielt hat?

CLUB Nintendo® Award '99

Wie bereits im letzten Jahr möchten wir auch diesmal wieder den Oscar der Videospielwelt verleihen. Das ganze Jahr über haben wir eure Stimmen und Meinungen gesammelt und schließlich in einer nächtlichen Sondersitzung ausgewertet. Begrüßt mit uns...

...die letzten Helden des Jahrhunderts!

In vierzehn verschiedenen Kategorien haben wir jeweils drei Sieger gekürt. Alle der genannten Titel stammen aus dem Jahr 1999. Sicher ist auch für euch die eine oder andere Überraschung dabei. Viel Spaß beim Studieren der Award-Liste!

Pokémon – Blaue Edition

Pokémon – Rote Edition

The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time

Donkey Kong 64

Jet Force Gemini

Am erfolgreichsten hat sicherlich The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time abgeschnitten. In diesem Jahr freuen wir uns auf die Fortsetzung des grandiosen Meisterwerks. Aber auch die Rückkehr von Kong – in Donkey Kong 64 – scheint mächtig Eindruck hinterlassen zu haben. Überrascht hat ein weiteres Game aus dem Hause Rare. Jet Force Gemini ist der Shooting Star des Awards. Ob wir uns auch hier auf eine Fortsetzung freuen dürfen? Trotz der Nintendo64-Dominanz ist Pokémon (Rote/Blaue Edition) ganz klar euer Lieblingsspiel. Auch hier gibt's mit Pokémon Stadium für das Nintendo64 schon bald neues Futter für die Fans. Lassen wir uns überraschen, was das Jahr an Highlights noch zu bieten hat!

1999 ...stand im Zeichen der Farbe Grün. Grün wie das Gewand des Jungen Link und grün wie der Dschungel, aus dem der Kong-Clan stammt.

CLUB NINTENDO AWARD

SPIEL

1. POKÉMON
   ROTE/BLAUE EDITION
2. The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time
3. Donkey Kong 64

GRAFIK

1. Jet Force Gemini
2. The Legend Of Zelda – Ocarina of Time
3. Donkey Kong 64

HELD

1. PIKACHU
2. Candy Kong
3. Rayman

MOVE

1. ORANG-U-SPRINT
   (LANKY KONG)
2. Eierbombe (Chaneira)
3. Screw-Attack (Super Smash Bros.)

FIESLING

1. GANON
2. King K. Rool
3. Grogh

ITEM

1. KRAWALL-KLAMPFE
   (DONKEY KONG 64)
2. Ananas-Atomisator (Donkey Kong 64)
3. Okarina der Zeit
   (The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time)

STORY

1. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME
2. Pokémon Rote/Blaue Edition
3. Castlevania

FAHRZEUG

1. PODRACER
   (*STAR WARS* EPISODE 1 RACER)
2. Raketen-Rucksack (Donkey Kong 64)
3. New Beetle (Beetle Adventure Racing)

ABSPANN

1. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME
2. Donkey Kong 64
3. Shadowman

STEUERUNG

1. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME
2. Donkey Kong 64
3. Rayman

BILDSCHIRMTEXT

1. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME
2. Donkey Kong 64
3. Jet Force Gemini

FUN

1. MARIO PARTY
2. Ready 2 Rumble Boxing
3. Destruction Derby 64

SOUNDTRACK

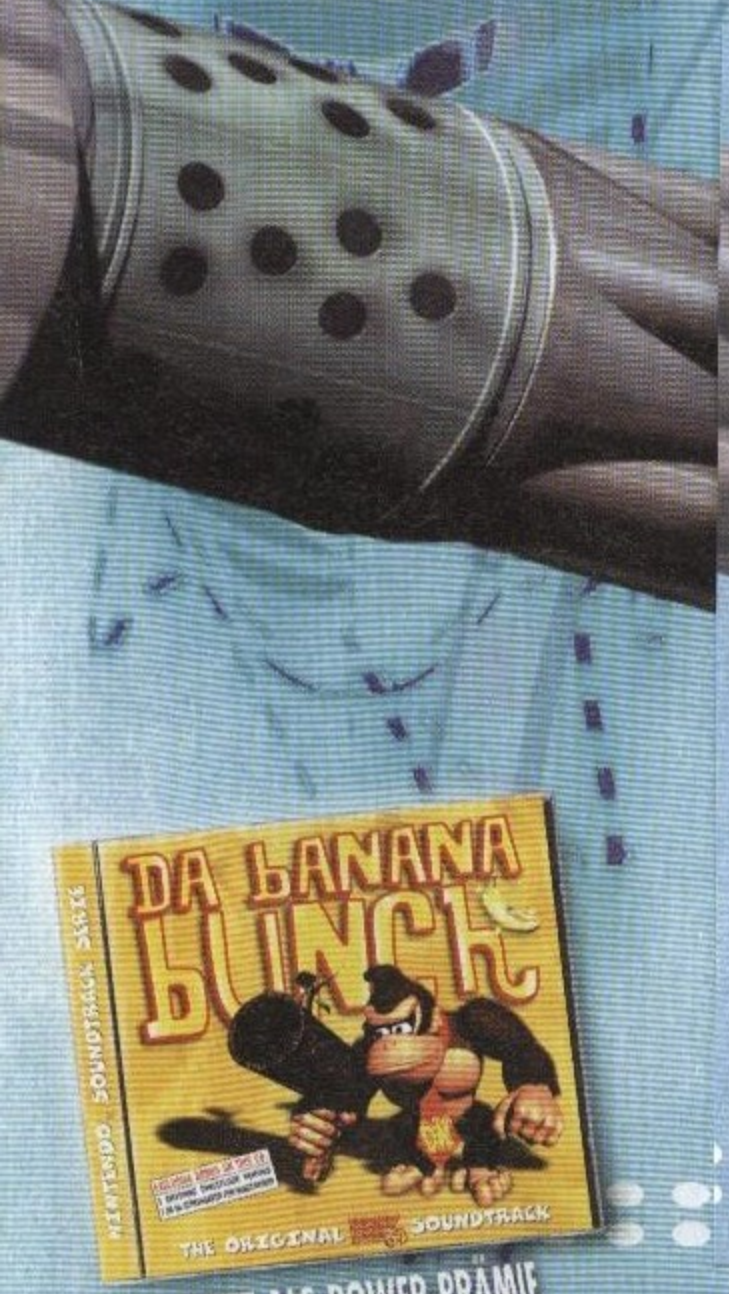
1. CASTLEVANIA
2. The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time
3. Donkey Kong 64

VIER SPIELER

1. MARIO PARTY
2. Jet Force Gemini
3. Turok – Legenden des verlorenen Landes

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!



JETZT ALS POWER PRÄMIE

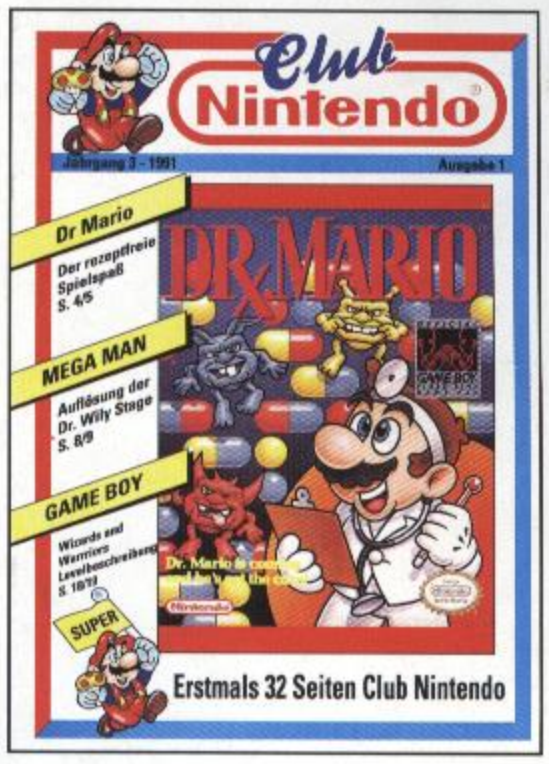
POWER ABO
6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

FINAL STAGE

Damals...
Direnjagd auf NES und Game Boy

Vor genau neun Jahren erschien ein Club Nintendo Magazin, das mit einer ganz besonderen Neuheit aufwartete: Die Zeitschrift hatte erstmals 32 Seiten, auf denen alle Spieleneuheiten aus der bunten Nintendo-Welt vorgestellt wurden. Im Mittelpunkt der Ausgabe stand ein Spiel, das Puzzle- und Knobel-Fans noch heute begeistert: Dr. Mario für NES und Game Boy! Auf mehreren Seiten wurden die umfangreichen Features dieses einzigartigen Klassikers präsentiert. Als weiteren Höhepunkt enthielt das Magazin eine Komplettlösung der kniffligen Dr. Wily-Stage aus dem NES-Klassiker Mega Man. Auch die Game Boy-Rubrik kam nicht zu kurz: Hier stand das Adventure-Game Wizards and Warriors im Mittelpunkt. Dabei wurden die ersten Level des Games detailgenau beschrieben, um mutigen Abenteurern den gar steinigen Weg zu erleichtern.



DR. MARIOS TECH TALK

TEXTURE MAPPING

Diese Funktion ermöglicht es, Details durch aufgelegte (gemappte) Muster darzustellen. Das Nintendo64 legt die Oberflächen (z.B. das digitalisierte Foto einer Marmorstruktur) perspektivisch genau auf die Polygone, aus denen sich alle Objekte eines Videospiels zusammensetzen. Damit treten keine Verzerrungen des 3-D Objekts auf. Außerdem werden weit weniger Polygone zur Berechnung eines Objektes benötigt.

MIP MAPPING

Mit dieser Technik werden sich bewegende Strukturen realistischer gestaltet. Dabei werden die Oberflächen der Objekte, je nach Abstand des Betrachters, immer neu berechnet. Dies verhindert, dass Bildobjekte, von nahem betrachtet, aus riesigen Pixeln bestehen.

CLUB NINTENDO OUTLOOK

IM NÄCHSTEN HEFT...

POKÉMON STADIUM
Lest alles zum genialen ersten Auftritt der Pokémon auf dem Nintendo64! Im **GAME OF THE MONTH** Feature erfahrt ihr alles über Spiel und Transfer Pak!

STARCRAFT 64
Endlich findet der Strategie-Klassiker seine Umsetzung auf dem Nintendo64! Wir sagen euch, wie es um das Schicksal der Erde bestimmt ist! Space-Action at it's best!

MARIO PARTY 2
Der Party-Kracher des letzten Jahres findet seine Fortsetzung! Noch witziger, noch actiongeladener und noch abgedrehter! Wir stellen die neuen Mini-Spiele vor!

FILE

FUNDSACHEN AUS DEN ARCHIVEN DER REDAKTION

Kultige und kuriose Nintendo-Spiele gibt es zuhauf. Wir stellen euch seltene und seltsame Games der Nintendo-Videospielhistorie vor. Den Anfang macht das famose **BANANA PRINCE**, das im Jahre 1992 von Takara für das NES erschien. In diesem witzigen Jump'n'Run/Quizspiel dreht sich alles um das friedliche Königreich Banane, das eines Tages vom bösen König Grünpfeffer heimgesucht wird. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Bananenprinz und hat die Aufgabe die drei heiligen Becher zurückzuholen. Zwischen den Jump'n'Run Stages warten Bonusrunden mit Minispielen, in denen es zum Teil knifflige Fragen zu beantworten gilt. (z.B.: Zu welchem Lebensmittel gehören Bananen? Obst, Brot, Fleisch oder Gemüse?) Ein genialer Party-Kracher, der in jeder geselligen Runde Lachkrämpfe garantiert. Was allerdings der Störer ‚Deutscher Probetext' auf der Packung zu bedeuten hat, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben.

HALL OF FAME

In dieser neuen Rubrik wollen wir euch ab dieser Ausgabe regelmäßig Nintendo-Helden präsentieren, die sich durch herausragende Leistungen besonders verdient gemacht haben.
Den Anfang kann nur einer machen: Mario!

NES
- Donkey Kong
- Donkey Kong Jr.
- Dr. Mario
- Mario Bros.
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Wrecking Crew
- Yoshi's Cookie

Game Boy
- Dr. Mario
- Donkey Kong '94
- Mario Golf
- Mario's Picross
- Super Mario Bros. DX
- Super Mario Land
- Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
- Yoshi's Cookie

SNES
- Mario Is Missing
- Mario's Time Machine
- Mario & Wario
- Mario Paint
- Super Mario All Stars
- Super Mario Kart
- Super Mario World
- Super Mario World 2: Yoshi's Island
- Tetris & Dr. Mario

Nintendo64
- Mario Kart 64
- Mario Golf
- Mario Party
- Pilotwings 64
- Super Mario 64
- Super Smash Bros.

WICHTIGSTE AUFGABE

rumble in
the jungle.

NINTENDO 64

Feel Everything

DONKEY KONG 64

Nintendo

Donkey Kong ist wieder da! Endlich gibt es die Abenteuer der ganzen Affenbande auf Nintendo 64. Mit besseren Grafiken, mehr Moves, fieseren Feinden und riesigen Welten. So riesig, dass wir das Expansion Pak gleich dazugepackt haben. Diddy, Donkey, Tiny, Chunky und Lanky gegen die gemeinen Kremlings – echt haarig. Und Du dachtest schon, irrer geht's nicht mehr. **www.nintendo.de**